
TODO
PANTALLAS
TODO EN ENTRETENIMIENTO AUDIOVISUAL Y LUDICO
Cine - Video juegos - Consolas
'S - Realidad virtual
TV - Video - FX - Cine fantás
FI - Rol & Games
Club Pantallas
AÑO II. NUMERO 4. 1994.
P.V.P. 400 PTAS.
ROL
STALLONE
DEMOLEDOR
¡Mira un tipo nos está observando!
¡Tiene cara de enrollao! ¡A ver si compras la revista, hombre no seas rata !
¡¡ENTREVISTAMOS
TELEÑECOS!!
CÓMO
SE CONSTRUYE
DINOSAUR
OBOT









La familia
más divertida
que ha existido
en 60 millones de años.
¡Ahora en vídeo!.

P.V.P.
1.995
pts.
cada una

Disney
VIDEOCASSETTES


Batalla del Salado, 34. Esc. B, 1.ºA
28045 MADRID
Telf. (91) 539 01 03. Fax: (91) 528 87 59

Director General: Angel Sabat
Administrador: Bonifacio Bachiller
Director de Arte: Tomás López
Director de Producción: Francisco de Molina

TODO PANTALLAS

Director: Emilio García Fernández
Subdirector: Sergio Navarro Arriola.
Colaboradores: Laura Antón, Carlos Avia, Marta Escobar, Tomás Escudero, Luis Guerrero, Alberto Herrero, Heriberto Navarro, Sergio Rozas, Sergio Serrano (Akela), Alan Smithee.
Maquetación: Teresa Trigo.
Archivo y documentación: Almudena Martín.
Agradecimientos/Material: ACCIONA, Acclaim, AFIVE, Agencia SEIS, Altafilms, Altea (Grupo Santillana), Antena 3 TV, Antonio Palomo (Eurovideo), Araba Films, Archivo E.G.F., Archivo Eseuve, Archivo H.N.A., Buena Vista Home Video, Buena Vista International Spain, Canal +, C.I.C. Video, Cinemagia Producciones, Clave 2, Columbia TriStar Films de España, Columbia TriStar Home Video, El Corte Inglés, Crisis, Cronópolis, El Deseo S.A., Distrimagen, Ediciones B, Ediciones Cúpula (Grupo Editorial CEAC), Ediciones JC, Eikona, ERBE, Filmoteca Española, Fox Video España, The Howard Marlboro Group, IVEX, JOC Internacional, Julio Ruiz, Lauren Films, Lauren Video Hogar, Manuel Salvador, Martínez Roca Ediciones, MB Juegos, McCann Erickson, M+D, MGM Software, Movierecord, Oro Films, Pandor, Philips, Pioneer, Prehistoric Parc, Record Vision, Royal Books, SEGA, SOFRES, SurfFilms, TBWA, Tele 5, Telemadrid, Timun Mas (Grupo Editorial CEAC), 20th Century-Fox, Touchstone Pictures, TVE, U.I.P., Universal Media, Upper Deck, Videoclub Vergara, Vinilo, Walt Disney Company, Warner Española, Warner Home Video.

PUBLICIDAD
ESMON PUBLICIDAD, S. A.
En Madrid: Jordi Monsó.
Batalla del Salado, 34. Esc. B, 1.ºA
28045 MADRID
Telf. (91) 539 01 03. Fax: (91) 528 87 59
En Barcelona: Javier Monsó, Marta Mestres.
Vía Augusta, 6 entresuelo.
08006 BARCELONA.
Tel.: (93) 415 00 52. Fax: (93) 217 17 66

SUSCRIPCIONES
EDICIONES ESEUVE, S. A.
Batalla del Salado, 34. Esc. B, 1.ºA
28045 MADRID
Telf. (91) 539 01 03. Fax: (91) 528 87 59
(de 8,30 a 13 horas)
Ver cupón en pág. 60

PRODUCCION
Fotomecánica: NUEVO PUNTO (Madrid)
Impresión: ALTAIR, S. A. (Madrid)
Depósito Legal: TO - 1517 - 93
ISSN: 1133-648K

DISTRIBUCION
MARCO IBERICA S. A. Carretera de Irún, km. 13,350 (Variante de Fuencarral). 28034 Madrid

Precio para España: 400 ptas. ejemplar, IVA incluido. El precio será el mismo para Canarias, Ceuta y Melilla, incluyendo la sobretasa aérea.

Sumario

AÑO I NUMERO 4 ENERO 1994

TODO PANTALLAS

CODIGO DE COLORES SECCIONES

CINE
BANDA SONORA ORIGINAL
VIDEO
TELEVISION
MUSICA
KIOSCO
TECNO OCIO
CINE MAGIA
CLUB VIDEO JUEGOS
ROL & GAMES

INDICE DE ANUNCIANTES


Dale a tu tiempo
el mejor empleo.
Este es el mejor momento de tomar decisiones con futuro. De emplearte
fondo para abrirte un camino en la vida. Con CCC aprenderás a sa
adelante. Porque tienes más de 100 Cursos para que elijas la salida pr
fesional que más te interese. Estudiando una hora al día. Sin salir de cas
Y sin que se note en tu bolsillo.
Infórmate enviando el cupón o llamando por teléfono. Y prepárate pa
ocupar el puesto que te mereces.
En CCC te enseñamos lo que vales.
CURSOS A DISTANCIA CCC
GRADUADO ESCOLAR Y CULTURA
• Graduado Escolar
• Cultura General
• Ortografía
• Redacción
SANITARIOS Y PREESCOLAR
• Auxiliar de Clínica
• Auxiliar de Geriatría
• Auxiliar de Farmacia
• Auxiliar de Quirófano
• Aux. de Traumatología
• Puericultura NUEVO
PREESCOLAR
• Preescolar y Jardín de Infancia
BELLEZA
• Estheticienne
• Peluquería
• Masaje (Con videos y equipos de prácticas)
MODA Y CORTE
• Diseño de Moda
• Corte y Confección Diploma Sitam (Italia)
• Bordado a Máquina
DECORACIÓN, DIBUJO Y FOTOGRAFÍA
• Decoración
• Fotografía (Con laboratorio)
• Aerografía (Con aerógrafo)
• Dibujo Artístico y de Comics
MÚSICA
• Guitarra (Guitarra gratis)
• Teclado (Teclado opcional)
• Solfeo NUEVO
• Acordeón (Con cassettes)
INFORMÁTICA
• Dominio y práctica del PC (MS-DOS) con introducción al WINDOWS NUEVO (Con programas completos de Tratamiento de Textos, Hoja de Cálculo y Base de Datos)
• Informática de Gestión
• Basic
• Secretariado Informático
PREPARACIÓN FÍSICA Y DEPORTIVA
• Preparador Físico y Deportivo
• Preparador Físico especialista en Fútbol o en Baloncesto
• Monitor de Musculación (Gimnasio) (Con equipo) NUEVO
• Monitor de Yoga (Con videos)
ELECTRÓNICA, RADIO Y TV.
• Electrónica
• Televisión color NUEVO
• Radiocomunicaciones NUEVO (Emisión-Recepción, Radioteléfono, Radiogoniometría, Aviación y Marina, Microondas...)
• Sonido (Con equipos de prácticas)
MECÁNICA Y CARROCERÍA
• Mecánica del Automóvil
• Mecánica de Motos
• Carrocería y Pintura
TÉCNICOS INSTALADORES
• Fontanería
• Electricidad
• Energía Solar
AUX. DETECTIVE
• Aux. de Detective Privado
CURSOS CESDE
CENTRO DE ESTUDIOS SUPERIORES DE LA EMPRESA (Diploma CESDE)
• Administración de Empresas (Con video) NUEVO
• Asesor Fiscal
• Dirección y Gestión Financiera (Con video)
EMPRESARIALES
• Contabilidad
• Marketing y D. Comercia
• Psicología y Ventas
• Secretariado Administrat
• Mecanografía
• Taquigrafía
• Aux. Administrativo
COMERCIO
• Gestión de Supermercados
• Escaparatista NUEVO
IDIOMAS
• Inglés e Inglés por Víde
• Francés, Alemán y Ruso (Con cassettes)
HOSTELERÍA
• Jefe de Comedor
• Cocina Profesional
BIBLIOTECARIO Y DOCUMENTALISTA
• Bibliotecario y Documentalista
LAVANDERÍA Y TINTORERÍA NUEVO
• Lavandería y Tintorería
CARPINTERÍA Y EBANISTERÍA
• Ebanistería NUEVO
• Carpintería Metálica de Aluminio
AGRICULTURA Y GANADERÍA
• Agricultura y Ganadería
• Cunicultura
Apunta este número
902 - 20 21 22
Sí, deseo recibir gratis y sin compromiso
la Guía de Salidas e información sobre el

Para los mayores

¡Cuántos apasionados por el entretenimiento audiovisual y lúdico se esconden en esa mayoría de edad que, por otros, está considerada como de 'jóvenes carrozas'! Nos hemos quedado gratamente sorprendidos por las cartas que nos remiten los lectores que ya van por la treintena. Y les felicitamos, porque lejos de ocultarse en sesiones de fin de semana -atractivas y sugerentes para ellos-, apartados del mundanal ruido, se mantienen firmes en la constancia y se declaran fieles amantes y buenos jugadores de todo aquello que se habla en TODO PANTALLAS. Y por eso nos siguen y leen.

Precisamente esta postura nos invita a comentar ciertas opiniones que, caprichosamente, intentan ocultar el desinterés, por ignorancia o falta de información, que muchas personas tienen sobre algo que vive con nosotros.

Creemos que una buena parte de los españoles han olvidado con mucha rapidez, aquellos juegos que les permítian disfrutar en las tardes y fines de semana. Se resisten a cambiar con los tiempos y no quieren entender que nuestros viejos sueños todavía nos mantienen vivos. Por eso, lejos de sentirse 'fuera de onda', deben procurar hacer un esfuerzo -que siempre será mínimo- por adentrarse en aquellos terrenos que se engloban en el entretenimiento audiovisual y lúdico. Si avanzan poco a poco por este camino, comprenderán mejor porqué en TODO PANTALLAS disfrutamos tanto haciendo lo que hacemos. No hay nada que nos impida seguir 'la marcha' que impone la gente joven. Es más, tenemos en nuestra mano la posibilidad de aportar una buena e inteligente dosis de madurez y responsabilidad, lo cual no está nada mal.

No queremos ser, como siempre se nos dice, la parte 'seria' de la revista. Aportamos, y vosotros lo sabéis, esas dosis más próximas a los lectores que mantienen todavía abierta esa puerta que nos une a las generaciones que vienen pisando los talones. Vivimos, pues, inmersos en el discurrir de las tecnologías, intentando asumir la parte positiva que tienen y contrarrestar, en la medida de lo posible, los aspectos negativos que tienden a imponerse, en algunos casos, con mucha gratuidad.

En este sentido, no nos queda otra alternativa que defender el uso y disfrute de todos los vehículos de entretenimiento y animar a dosificar siempre su integración en nuestra vida cotidiana. Aquí es, en definitiva, en donde se abre una puerta a la reflexión. Y por eso, algunos de los textos que redacta nuestro equipo también invitan a conocer cuestiones que están entre los dos niveles.

Emilio García Fernández

EDITORIAL

Para los jóvenes

PANTALLITO y yo estamos convencidos de que nuestros lectores son los más grandes AVENTUREROS. ¿Por qué? Porque, aunque es cierto que viajar, conocer otras gentes y lugares, puede ser una experiencia maravillosa, también es cierto que nuestros Entretenimientos Audiovisuales y Lúdicos pueden convertirse en la mayor de las Aventuras.

Hoy en día no es fácil (ni barato) para la mayoría de los jóvenes el poder acceder a esos viajes maravillosos. Pero el CINE, por lo que cuesta una entrada, te puede convertir una sobremesa aburridísima en una hora y media de emociones inolvidables: todos hemos visto películas que nunca olvidaremos. Exactamente igual que el VIDEO: tenemos a nuestro alcance la oportunidad de vivir un rato de miedo, partiéndonos de risa o simplemente compartiendo y disfrutando de las aventuras de otros... ¿Y los LIBROS? Esos buenos amigos, que te entretienen con tu tema favorito a cualquier hora y en cualquier lugar, y que te transportan a lugares sorprendentes con personajes tan alucinantes cómo tu quieras... Casi igual que los VIDEOJUEGOS (tanto de consolas como de PC): ¡qué mayor aventura que poner a prueba tus habilidades en mundos mágicos, pilotando tu caza espacial al servicio de la Alianza Rebelde, o pasando horas frente a tu teclado resolviendo enigmas inalcanzables por cualquier viajero de todos los tiempos...! Es una emoción parecida a la que sienten los Aventureros que juegan a ROL: ¡Que emoción cuando tras horas de peligros, combates, y acertijos más o menos resueltos con tu ingenio, llegas al premio, la princesa o el tesoro prometidos! ¡Esas partidas en las que solo con la ayuda de nuestra espada, magia e imaginación corremos mil aventuras junto a nuestros compañeros...!

No nos basta con la rutina de la vida real, que por otro lado tiene cosas maravillosas: sin ir más lejos cualquier puesta de sol. Pero necesitamos esa adrenalina que provoca en nuestro cuerpo las distintas emociones de estos entretenimientos... ¿Te imaginas que de repente nos quitasen la posibilidad de ver/hacer películas? ¿Y que ya no pudieses volver a escuchar música, o a poder leer un libro? ¿Te imaginas que de repente te dijesen que ya no puedes volver a JUGAR nunca más? Sería horrible ¿verdad? Si opinas así, entonces aprovecha ahora que puedes disfrutar de todos estos entretenimientos que la técnica y la imaginación humanas nos ponen al alcance en nuestras propias casas y ciudades. Y de paso, admira alguna puesta de sol. No está reñido con lo anterior: nunca valoramos las mejores cosas que tenemos hasta que no las perdemos... Piensa en ello. Y sigue siendo un Aventurero, tengas la edad que tengas.

Sergio Navarro Arriola

Un Mundo Perfecto



Eastwood & Costner

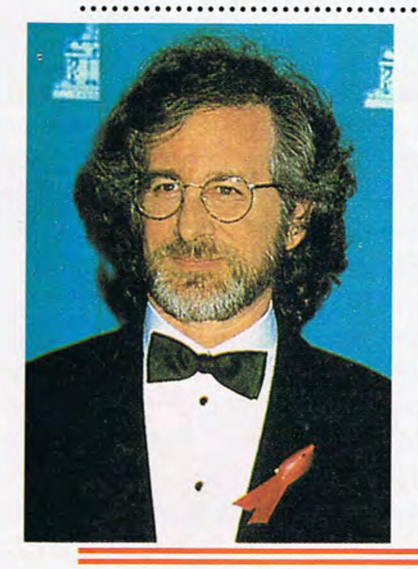
Algo tienen de especial estos nombres en el cine de los últimos años. Por un lado todo un torrente de éxitos; por otro, calidad en los productos que interpretan y dirigen. ¿Qué podemos esperar de dos grandes y populares nombres del cine actual? Nada más que un éxito. La verdad es que lo confirman en cada país en que se produce el estreno de **"Un mundo perfecto"**.

El "souvenir" de Rosa

Es gratificante comentar que de nuevo **Rosa Vergés** vuelve a ponerse detrás de la cámara para trabajar en un nuevo proyecto que pronto, muy pronto, será realidad. **"Souvenir"** esperamos que mantenga la línea abierta de originalidad y persuasión que había tenido su anterior película **"Boom, Boom"**. Participan en su financiación, junto con el **ICAA** y la **Generalitat**, **TVE**, **TV-3** y **Canal +**.







Un Spielberg de contrastes

Nadie lo puede negar. Cada nueva apuesta de **Spielberg** llama la atención. El mercado del cine, en estos últimos años, está expuesto a que le saquen de su monotonía más de continuo. Y eso es lo que realmente está haciendo el "rey Midas" de Hollywood. **"La lista Schindler"** es su último estreno. A lo largo de tres horas y en blanco y negro, cuenta la historia de un industrial alemán que pone su vida en peligro por salvar a más de un millar de judíos en plena Guerre Mundial. Las noticias que llegan de sus primeros pases confirman la calidad del producto que, tras un lanzamiento un poco extraño (en apenas 20 salas) volverá a tener su oportunidad pasadas estas fechas que se avecinan. ¿Llegará, por fin, el Oscar?

Andy camino de la dirección

Acaba de presentar su documental "Cachoa... como su ritmo no hay dos", Andy García quiere empezar pronto su primer largometraje de ficción titulado "La ciudad perdida" ambientada a finales de los cincuenta en La Habana. La calidad y el nivel artístico de su trayectoria como actor hace que esperemos con gran interés este debut. De momento, su documental ha apuntado que sabe trabajar muy bien con la cámara.

Bajo el signo de la confusión

Estamos esperando que suceda de un momento a otro. Reuniones sucesivas, rechazos continuados, acuerdos para "salvar el cine español". ¿Quién entiende, qué cosa, con qué objetivo? La confusión reinante nos obliga a despejar algunas incógnitas. Por la vía de la subvención (¿a productoras sólidas?), la consideración del cine como "producto cultural" (¿piensan rebajar el precio de la entrada o subvencionarán al espectador para que acuda a la sala?), la obligación de que las televisiones públicas y privadas coproduzcan un porcentaje del cine español y europeo que emitan, la obtención de licencias de doblaje (dos, por cada película española o comunitaria que distrubuyan y supere los 50 millones de recaudación), situar una cuota de pantalla en dos días de cine extranjero por uno de cine español o comunitario, conceder incentivos fiscales, reducción del IVA y, finalmente, aplicar sanciones duras a quien incumpla la futura normativa; a través de todo este articulado, difícilmente se llegará a algo. Para muestra, nos sirve toda la normativa desarrollada desde comienzos de los ochenta. Apenas hemos avanzado nada. De esta manera no sólo no se salva el cine español, sino que además se acabará con algunos de los sectores minoritarios de esta industria que, hasta la fecha, apenas han podido sobrevivir con cierta dignidad. La única idea clara que se debe tener para arrancar con un Decreto-Ley es saber lo que se quiere. Los vecinos de un mismo patio no se saludan. Y para muestra, vale con leer los últimos titulares aparecidos en la prensa nacional.





Frases de hemeroteca:

- "Las películas norteamericanas acaparan un 75% de toda la programación de los cines españoles".
- "El Gobierno ultima normas sobre el audiovisual para disminuir los efectos de la 'especificidad' en el GATT".
- "Cineastas y productores piden al Gobierno que regule la industria audiovisual".
- "El ejecutivo considera poco viable ganar la pugna con el cine de EEUU".
- "Los cineastas europeos plantean la batalla al Acuerdo".
- "El GATT puede perjudicar más al cine español que al comunitario".
- "ADICINE pide a Cultura que no presente la ley del audiovisual".
- "El cine europeo se enfrenta al 'enemigo americano'".
- "Los cineastas europeos se movilizan para evitar que los americanos los barran".
- "**Bertolucci** pide ayuda a **Scorsese** para lograr la 'excepción cultural'".
- "Cultura cede en parte a las exigencias de los distribuidores de cine".
- "**David Puttnam**: el cine de EEUU ha hecho más cosas buenas que malas".
- "ADICINE: con esta ley, desaparecerá el cine español independiente".
- "Las medidas de cultura sobre el cine enfrentan con dureza a distribuidores y productores".

Los hermanos Lumière son noticia

Cien años después, los hermanos **Lumière** vuelven a ser noticia, porque nadie puede olvidar aquel 28 de diciembre de 1895 cuando se decidieron a proyectar para el parisino de entonces una serie de imágenes animadas, mediante un sistema de proyección denominado "Cinematógrafo". Si pudieran levantar la cabeza, a buen seguro que se llevarían las manos a la misma, sorprendidos de que todo lo que ellos y **Edison** desarrollaron, se ha transformado en una de las industrias más boyantes del planeta. Seguiremos hablando de esta noticia.

Cine

¿Dónde están aquellos mocosos? (II)



El tiempo no perdona. Eso es algo que todos los mayores repiten una y otra vez. En el cine este comentario se hace con la cautela que permite la experiencia. Sin embargo, en Hollywood como en todas partes, el problema generacional es un hecho. Y no tanto un problema como una necesidad: la que viene diseñada por los cambios sociales y culturales, por las líneas que hoy sigue el consumo audiovisual y quien es, en definitiva, el receptor más implicado en el proceso.

Las páginas de esta revista ya marcan un poco la diferencia. Hoy los gustos están muy diferenciados. Los jóvenes se mueven en un plano de protagonistas indiscutibles de la acción social. Ellos, vosotros, sois el origen y objetivo final de muchas actuaciones, como lo fueron en su momento, y todavía hoy, alguno de los rostros más populares del cine. La necesidad de Hollywood, sin lugar a dudas, está en adecuar su oferta a la realidad de la taquilla. En más de una ocasión el nuevo espectador ha obligado a replantear los proyectos que, en principio, estaban diseñados para lanzar al mercado. Por eso ahora -y cada vez son más numerosas las películas así pensadas-, nadie da un paso en falso. La oferta cinematográfica viene claramente diseñada y arropada por una campaña de marketing, bien articulada y de gran efectividad.

Y ¿quién inició esta nueva etapa? ¿Quién dio pie a esta nueva estructura industrial? Desde luego que, junto a los directores que ya hemos comentado en el capítulo anterior, están un buen número de rostros que han hecho el cine más atractivo para algunas generaciones. A los ya vistos en el número anterior, debemos añadir los que protagonizan las siguientes líneas.

En busca de libertad

Nicholas Cage avanzó en su carrera artística salvando la mirada quisquillosa que le prestaba la crítica. Forzosamente, cada uno de sus trabajos debía recordar que era algo más que el sobrino del cineasta **Francis Ford Coppola**. No consiguió ser uno de los carismáticos "rebeldes"; hecho que, más tarde, se convertiría en revelador de cómo enfocaría su figura cinematográfica. Su aspecto físico de "chico mayor" le separó de los actores de su generación.

Su primer, y por otro lado corto papel -intentó captar la atención en el tiempo récord de dos planos-, vino con **"Aquel excitante curso"**, inspirada para el travieso **Sean Penn** como el más gamberro del instituto. Volverían a compartir reparto formando en escena una verda-

Reportaje

dera amistad en **"Adiós a la inocencia"** de **Richard Benjamin**. Tema también reflejado en la bella historia de **"Birdy"**. Aquí, **Cage** es un soldado excombatiente del Vietnan, amigo de un **Matthew Modine** que sueña con ser un pájaro. El film de **Alan Parker** obtuvo el Premio Especial del Jurado en el festival de Cannes y supuso el reconocimiento de sus protagonistas.

Desde el principio quiso hacer ver su capacidad creativa por sus propios medios. Y con este fin abandonó su casa cuando tenía quince años. Quería apartarse de la recomendación de su famoso apellido, que terminaría cambiando por el de **Cage** -en homenaje al superhéroe negro del cómic "Powerman"-. Pero la "familia **Coppola**" no podía dejarle solo. Trabajaría con su tío en **"La ley de la calle"**, **"Cotton Club"** y **"Peggy Sue se casó"**. Sin embargo, no quedó satisfecho con su labor, echaba en falta algo esencial: la libertad artística.

Sus actuaciones en el género "teen" no fueron muy sonadas. Su apariencia de chico mayor le acomodó en un tipo de personaje que poco tenía que ver con el juvenil -los directores pensaban que rondaba los 35 años-. Ello posibilitó que **Norman Jewison** le llamara para protagonizar junto a **Cher** la oscarizada **"Hechizo de luna"**.

Más tarde, los Hermanos **Cohen** le sirvieron en la divertida historia de **"Arizona Baby"** la que sería su actuación más aclamada y original. **Nick** encarna al torpe ladrón de supermercados H.I., que pretende la complicada tarea de iniciar una nueva vida, con el añadido lío que le viene encima por empeñarse en ser padre.

Este tipo de personaje exagerado que roza lo surrealista trató de cultivarlo con **"Besos de un vampiro"**, recreando un soso -en la línea de la trama- y acomplejado "draculita" de nuestro tiempo; y con la ayuda de **David Lynch** en **"Corazón Salvaje"**, la historia de amor entre Lula -**Laura Dern**- y Sailor. Hasta el momento, la más fuerte que le ha ocurrido en la ficción.

De entre sus muchas aspiraciones, escogió la interpretación para ganarse la vida y así adquirir de la magia cinematográfica la estupenda posibilidad de meterse durante unos días en la carne de cualquier personaje de la realidad.

Se ha esforzado siempre por que no le consideren una estrella, de lo que reniega absolutamente. Independientemente de esto, ha logrado imprimir a sus recreaciones un aire singular valiéndose de un modelo de interpretación, según él mucho más creativo que los anteriores, basado en la improvisación y la libertad del actor, que considera fundamentales.



Izquierda: Cage en "La ley de la calle", "Zandalee (En el límite del deseo)" y "Hechizo de Luna". Arriba y derecha: Rob Lowe en "Youngblood (Forja de un campeón)".

El "guaperas" del grupo

De los "siete magníficos" de **"Rebeldes"**, le tocó a **Rob Lowe** adaptarse a la idea de representar el encasillamiento del que huye cualquier artista: ser el rompecorazones de quinceañeras. Lo que suponía olvidarse de personajes complicados y de magníficas interpretaciones. Unicamente debía explotar su cara bonita.

De esta manera, se vio envuelto en una serie de producciones intrascentes -**"Class"**, **"El hotel New Hampshire"**, **"Oxford Blues"**,...- en las que desempeñaba papeles totalmente planos. Estas encontrarían una mejor respuesta en el soporte videográfico que luego le traería tantos quebraderos de cabeza.

Buscaba un papel serio con el que demostrar su obviado talento. El sacrificio de quedarse en segunda fila para encarnar al personaje de un retrasado mental en **"Square Dance"** fue agradecido con una nominación al Globo de Oro como mejor secundario del 87, compartida con los famosos **Sean Connery** y **Richard Dreyfuss.**

Los patinazos comerciales de **"Ilegalmente tuya"** de **Peter Bodgano-**

el escenario del celuloide en **"Regreso al futuro"** y "**Rock Star**", a **Michael J. Fox** le costaba creer que podría ser actor y mucho menos alcanzar el estrellato.

Sin embargo, la mirada de niño bueno de este bajito, siempre simpático -la notable indiferencia que creó el drama **"Corazones de hierro"** confirmó que se prefiere su faceta cómica-, enseguida enganchó al público. A su paso por las historias cinematográficas se ha definido como el más corformista y "pasota" de sus compañeros de profesión. El eterno adolescente del cine nada quería saber de la rebeldía.

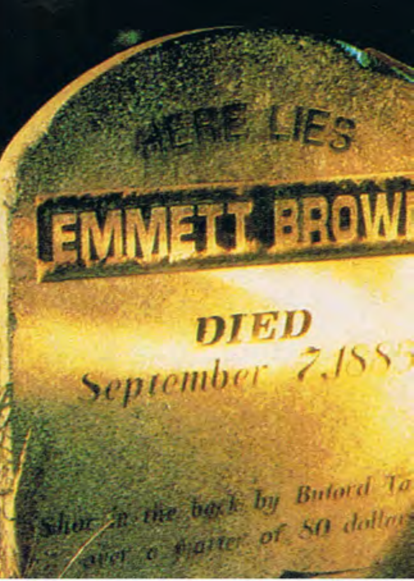
En numerosas ocasiones, cansado de su estereotipo, ha confesado que necesita un cambio de aires, e interpretar villanos o personajes un poco más maduritos -esto último, aunque no de forma pura, se aprecia en su última entrega, **"Dadme un respiro"**-. Pero sería más que probable que eso no funcionara; su propia imagen tendría que camuflarse muy bien para que ese nuevo estilo resultara convincente. Y, por supuesto, la calculadora industria no se atreve a despedirse de la actual eficacia del "joven príncipe de Hollywood".

Sus primeros trabajos fueron para televisión, medio que nunca perdería de vista. Con quince años se presentó a las pruebas para **"Leo and me"**. Buscaban un niño de ¡diez años!; para el "pequeño" **Michael,** naturalmente, esto no suponía ningún problema.

Mientras que su carácter artístico comenzaba a dibujarse en la popular serie

Michael J. Fox en "Corazones de hierro", "Colegas a la fuerza", "Regreso al futuro" y "Regreso al futuro III". Emilio Estevez en "Freejack (Sin identidad)" e "Intrépidos forajidos".





vich y del thriller de **Bob Swain**, **"Mascarada para un crimen"** presagiaban el inicio de una mala racha tanto profesional como personal, siempre en el punto de mira de la prensa del corazón. Para muchos, el escándalo sexual desatado a partir de unos vídeos eróticos del "guapo y buen chico" se presentaba como la mejor salida para deshacerse de esa manida imagen que **Lowe** luchaba por mandar al recuerdo.

Así en **"Malas influencias"** de **Curtis Hanson**, resalta la maldad de un personaje mucho más trazado que los anteriores. Alex dejó claro que "el chico mono" puede ser la peor de las pesadillas. Y si no que se lo pregunten al yuppie -**James Spader**- que se deja absorber por su diabólica personalidad. Este film ha marcado la nueva imagen que seguramente consolide en los proyectos que ahora prepara.

Siempre adolescente

Gran incondicional del Hockey y el "Rock and Roll" -fue el líder de un grupo llamado Helix -, afición que luego recogería

"Enredos de familia", en el hijo conservador de unos padres liberales, compaginaba el trabajo de la pequeña pantalla con el cinematográfico. Ya estaba rodando **"De pelo en pecho"** cuando **Steven Spielberg** y **Robert Zemeckis** se interesaron por él para protagonizar **"Regreso al futuro"**. Sin duda, el intrépido Marty McFly reflejaría "el secreto de su éxito" internacional -en 1985, la Asociación de Exhibidores Norteamericanos le otorgaba el título de "La estrella más prometedora" del año-. La abrumadora comercialidad del producto se explotaría, ¿cómo no?, en sucesivas secuelas. Y riéndose un poco de sí mismo, representa a un actor especialido en "segundas partes" en **"Colegas a la fuerza".**

A través del médico en apuros de **"Doc Hollywood"** que casualmente acaba trabajando en un pueblo perdido, este jovenzuelo trataba de alcanzar la edad adulta.

El gran niño no ha dejado de lado la posiblidad de trasladarse algún día al otro lado de la cámara. Hasta ahora ha realizado episodios televisivos y ha dirigido un cortometraje, **"The Iceman Hummeth"**. El que es uno de los jóvenes actores más pegadizos de los últimos años, todavía tiene mucho que contarnos.





Personalidad y taquilla

De la visión del cine del mayor de los hijos del protagonista de **"Apocalipse now"** destaca su capacidad aglutinante. Es el más polifacético, todo es válido para **Emilio Estevez**: la interpretación, el guión, la dirección... Ya en su infancia cuando "jugaba" a crear historias con la cámara junto a su hermano **Charlie Sheen**, **Sean Penn** y **Rob Lowe**, asumía el papel de la voz de mando del equipo.

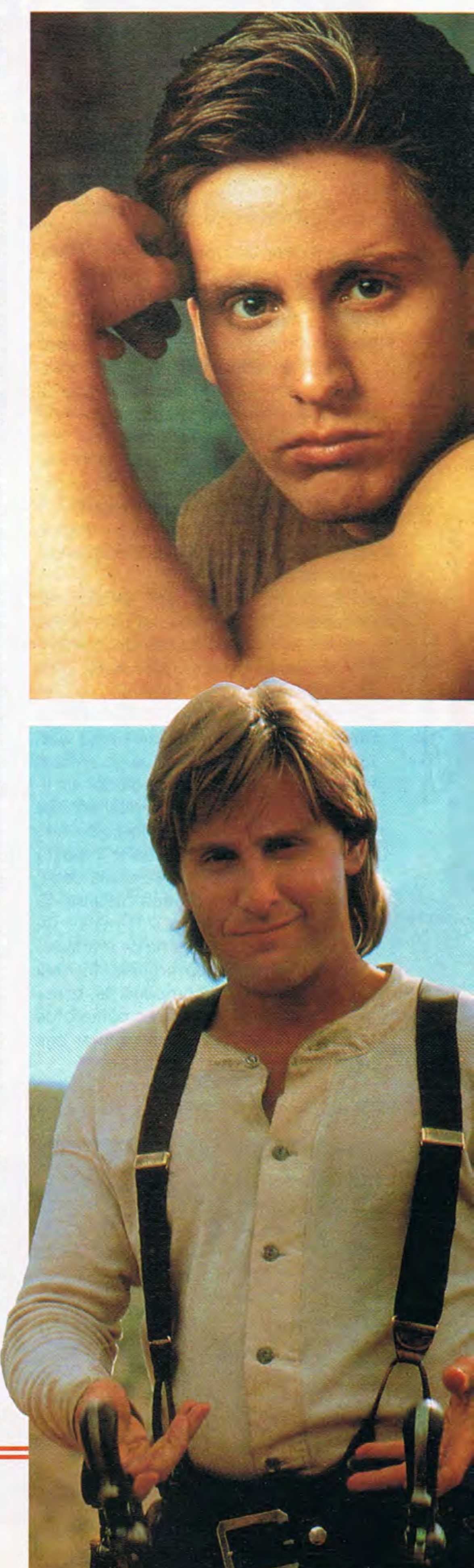
En principio su fuerte personalidad le impidió adaptarse al mecanismo comercial de Hollywood que su hermano tenía muy en cuenta. El primer rechazo fue mantener su apellido adelantándose a la moda de los nombres hispanos. Este incorformismo caracteriza a sus personajes y guiones, donde se descubre una crítica del sistema americano.

Ligado a producciones independientes, para "poder sobrevivir", no le quedó más remedio que pensar en la venta de sus obras y acoger la filosofía de ganar dinero para hacer otras películas. Mezclando trabajos taquilleros y minoritarios obtuvo un equilibrado resultado de éxitos y fracasos.

En su primer paso cinematográfico encarna al amigo rico de **"Tex"** -**Matt Dillon**-. Volvería a participar en el universo de la obra de la joven escritora **Susan Hinton** con **"Rebeldes"** y **"Viento de tempestad"** -**Christopher Cain-**, en está ultima como actor y guionista, primera muestra de que para nada pensaba quedarse estancado en el campo de la interpretación. Y tomaría las riendas de la dirección en **"Wisdom, el delincuente"**, un batacazo de taquilla.

Su última aparición en escena como "Billy, el niño" de los noventa ayuda a rescatar el mítico género del western con **"Arma joven"** -**Christopher Cain**- contribuyendo a la fórmula que claramente persigue el éxito comercial, y que exigiría la segunda entrega, **"Intrépidos Forajidos"** de **Geoff Murphy**. La experiencia ha demostrado a **Estevez** que no puede apartarse de este tipo de cine si quiere mantenerse en la inevitable industria del celuloide.

LAURA ANTON





"Demolition man"

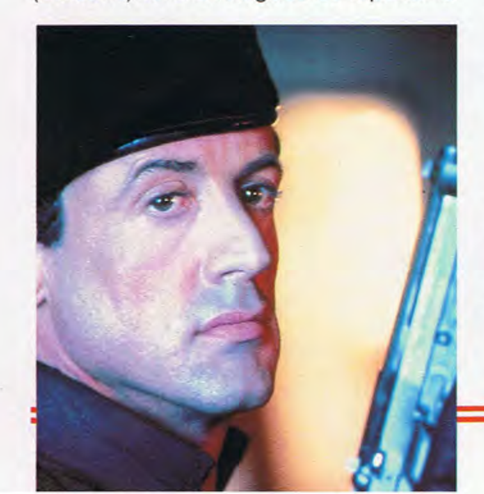
Stallone ataca de nuevo

Sylvester **Stallone** está empeñado en no perder de vista el éxito. Sin lugar a dudas, atraviesa uno de los mejores momentos de su carrera cinematográfica. Con **"Máximo Riesgo"** capturó de nuevo al espectador, y dejará alucinado a más de uno con su último lanzamiento en la trepidante historia de **"Demolition Man"**. Un film que se incluye en el bloque de lo mejorcito de la temporada. Ha calado por completo en el público internacional; y en Gran Bretaña, ya se ha convertido en la más taquillera de las entregas del héroe de acción.

El productor **Joel Silve**r, un gran conocedor de la industria del cine actual -**"Arma letal"**, **"La jungla de cristal"**, **"Depredador"**- y **Marco Brambilla**, en su primer trabajo como director, presentan una singular visión futurista de nuestro mundo donde se juega con todo tipo de elementos que garantizan el entretenimiento del espectador sin límites. Una excitante composición de ciencia ficción, thriller y comedia con un espectacular estilo visual e impacto a más no poder. Como se suele decir, se trata de una auténtica historia de película.

El desarrollo de la trama se mantiene sobre un complicado argumento que, junto a su principal componente, la acción, movilizaron a un buen número de técnicos encargados de plasmar esa fantástica atmósfera del siglo XXI.

El sargento de policía John Spartan (**Stallone**) es el encargado de reponer la justicia en la ciudad de Los Angeles de 1996. Su caso es Simon Phoenix, un psicópata encarnado por un **Wesley Snipes -"Sol Naciente"-** de aspecto diabólico. Tiene 30 rehenes en un edificio. Pero esto no asusta a Spartan, "el demoledor", conocido por sus frías decisiones. La captura se convierte en una masacre. Y a Spartan se le acusa de ser el responsable de las muertes. En la crioprisión de California ambos son congelados para programar su rehabilitación.







Tras este arranque, la historia da un salto en el tiempo. Nos encontramos en el 2032 en la megápolis San Angeles -fusión de San Diego, Los Angeles y Santa Bárbara-. Raymond Cocteau (**Nigel Hawthorne**) controla el mando de esta especie de ciudad perfecta, que mantiene fosilizada la violencia de finales de siglo -incluso han montado un museo sobre ello-. Esto peligra. Phoenix consigue escapar de la criopenitenciaría. La oficial de policía Lenina Huxley (**Sandra Bullock**) por fin tiene un verdadero caso en su aburrida profesión. Pide ayuda a Spartan para dar captura al demoníaco personaje. Comienza la persecución en un mundo muy extraño para ambos. "Un mundo muy limpio en el que no existe la violencia. No existe el crimen. No existe el sexo. Y la gente no come carne. No fuman, no beben, no dicen tacos, ni tan siquiera se tocan. Todo parece perfecto, pero por supuesto no lo es".

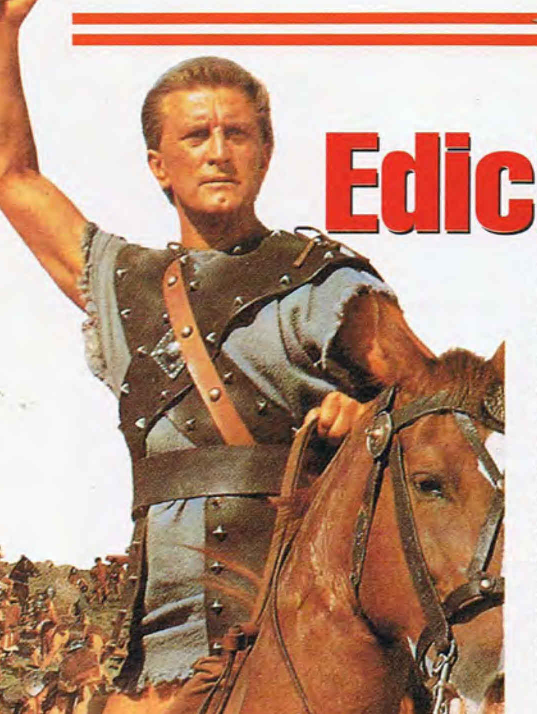
Los autores dibujan en esta ficción una sociedad sin problemas, pacífica, en detrimento de la libertad del hombre. Sus habitantes son seres computerizados, llevan una vida absolutamente organizada, manejada por la rigidez del gobierno. Un modelo que nos recuerda bastante el planteado en "1984".

El proyecto global de la película está emparentado, gracias a la participación de un equipo técnico muy completo, con títulos que han supuesto grandes éxitos de taquilla en los últimos años (**"Blade Runner"**, **"Alien 3"**, **"Máximo riesgo"**, **"El cementerio viviente"**...).

Una gran fuente de imaginación ha recrerado la nueva historia de **Stallone**, atractiva y sugerente por su visualidad y tensión. La aventura y el entretenimiento están de nuevo garantizados.

MARTA ESCOBAR

Ediciones especiales



A lo largo de este año han aparecido en el mercado del vídeo una serie de películas que intentan recuperar la versión que en principio había pretendido comercializar su director. La oferta es variada y atractiva y atiende a los planteamientos más diversos de la industria del cine.

Para las nuevas generaciones, para muchos de los lectores de TODO PANTALLAS, conectar hoy con algunos de los títulos que se hicieron en su juventud, les permite poder asistir a una proyección singular: la proporcionada por unas versiones (íntegras, extendidas, 'special edition') que otros espectadores vieron en su formato comercial. Se deben considerar, en cierta medida, como privilegiados, al recibir la obra que en su momento pensaron los directores.

Sin embargo, con la perspectiva del tiempo y su discurrir comercial, al hablar de películas dirigidas por **Stanley Kubrick** (**"Espartaco"**, 1960), **Joseph L. Mankiewicz** (**"Cleopatra"**,1962), **Ridley Scott** (**"Blade Runner"**, 1982), **James Cameron** (**"Aliens, El regreso"**,1986; y **"Abyss"**,1989) y **Francis F. Coppola** (**"El padrino III"**, 1990) se plantean dos ideas como interrogantes a la oferta que se hace. Por un lado, todos nos podemos preguntar si la visión de los productores ha sido la más acertada en su momento; por otro, si estas nuevas versiones vienen a confirmar que el director tenía razón. Lejos de abrir polémica, creemos que los resultados obtenidos demuestran que la mayoría se quedan con la primera entrega y que las imágenes recuperadas, por lo general, no vienen a confirmar nada. Los amantes del cine están muy divididos en sus respuestas.

No obstante, y dado que estamos hablando de películas clave en la historia y la industria del cine, quizá estas nuevas propuestas son obligada excepción, en la que las productoras se permiten correr ciertos riesgos. Con **"Espartaco"** (1960) y **"Cleopatra"** (1962) nos encontramos con el cine clásico, de siempre. En la obra de **Kubrick** la legitimidad de ciertas imágenes fueron encontradas improcedentes por círculos ajenos a la industria obligando su exclusión en el metraje final. **Mankiewicz**, por su parte, no supo controlar una producción desmedida y fue, finalmente, **Darryl Zanuck** quien intentó poner orden en aquella magna superproducción. Hoy son dos auténticas joyas.

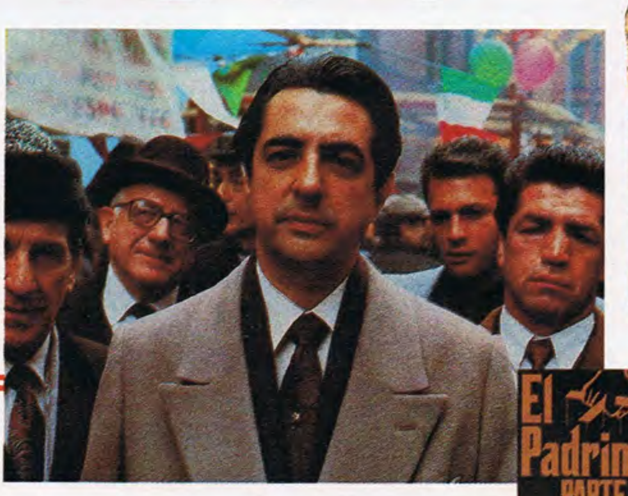


Más recientemente, el trabajo de **Scott** en su **"Blade Runner"** (1982), permitió admirar una de las mejores obras del cine contemporáneo. Diez años más tarde quiso recuperar su idea inicial y ofreció comercialmente una versión que no despertó grandes pasiones. **Cameron**, por su parte, siete años más tarde de dirigir **"Aliens. el regreso"** (1986), prepara una versión extendida, al igual que hará con **"Abyss"** (1989). Los resultados comerciales de ambos proyectos no son los esperados; van a ser sus más interesados seguidores los menos convencidos del resultado. Finalmente, **Coppola** ante la salida en vídeo de la trilogía, decidió preparar una edición especial de su **"Padrino III"** (1990), completando gratamente el trabajo que ya había hecho para la gran pantalla.

En cualquier caso, hoy tenemos la oportunidad de disfrutar de estas propuestas. El soporte vídeo, se convierte por el momento en el más apropiado para que estas versiones puedan darse a conocer. Están más al alcance de los amantes del cine y de todos los seguidores de estos directores. Y cuando menos, las imágenes descartadas pueden ser conocidas por todos.

ALBERTO HERRERO



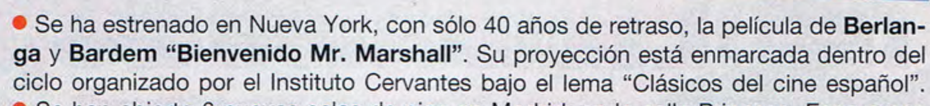








Sonrisas



- Se ha estrenado en Nueva York, con sólo 40 años de retraso, la película de **Berlanga** y **Bardem "Bienvenido Mr. Marshall"**. Su proyección está enmarcada dentro del ciclo organizado por el Instituto Cervantes bajo el lema "Clásicos del cine español".
- Se han abierto 6 nuevas salas de cine en Madrid, en la calle Princesa. Esperamos que pronto otros empresarios sigan el ejemplo de **Enrique González Macho**.
- Para la solera que tiene el **Festival Internacional de Cine Documental y de Cortometraje de Bilbao**. Ya van 35 años y merecen un buen aplauso (aunque este año también protestaron por la selección).



- Para muchos ha sido un buen director. Por eso nos alegramos del retorno de **José Luis Garci.**
- Por las iniciativas que se impulsan desde el **ICAA** para la celebración del Centenario del Cine.
- Para **Berlanga** que sigue insistiendo, con atinada razón, que "no trabajo para el mundo de la cultura, trabajo para la industria".
- Por el premio Nacional de cinematografía a **Víctor Erice** y **José Luis Guarner**. Los dos se lo merecían.

Lágrimas



- Las pegas que ponen algunos gobernantes para que jóvenes directores puedan rodar en las calles de sus ciudades.
- Por la actuación que se viene teniendo desde el Ministerio de Cultura, en donde parecen no entender nada de la realidad de la industria del cine. Una vez más se van a cometer las mismas torpezas que en anteriores actuaciones.
- Por el enfrentamiento que se está produciendo entre el cine europeo y el americano. Hay cosas que demuestran una gran falta de inteligencia. Quizá sería necesario que se hicieran públicos los intereses reales que defienden unos y otros. De momento la población sigue fuera de onda.





CONCURSO

El ganador del libro "Así se hizo Parque Jurásico", correspondiente a la Sección Cine/Video/TV, del nº 2, cortesía de Ediciones CUPULA, ha sido Jesús Noel Orts Sempere (Santa Pola. Alicante).

CINE TOP

MAS VOTADOS

1 "Parque Jurásico" UIP
2 "Máximo Riesgo" COLUMBIA
3 "El Fugitivo" WARNER
4 "El último gran héroe" COLUMBIA
5 "Terminator II" COLUMBIA
6 "En la línea de fuego" COLUMBIA
7 "La Bella y la Bestia" BUENAVISTA
8 "El silencio de los corderos" LAUREN
9 "Drácula" COLUMBIA
10 "La Guerra de las Galaxias" FOX

Los lectores de TODO PANTALLAS prefieren películas de todos los tiempos. Esta es la lista de los más votados. Seguimos recibiendo vuestras preferencias que son, en definitiva, las que sirven de orientación a todos

TAQUILLA

Películas	Distribuidora	Madrid	Barcelona	Total	Total acumulado
Parque Jurásico	UIP	94.130.795	62.962.000	157.092.795	444.234.832
El Fugitivo	Warner	29.049.050	22.625.350	51.674.400	310.467.950
Máximo Riesgo	Columbia	11.864.800	10.988.650	22.853.450	212.054.975
En la línea de fuego	Columbia	67.423.000	31.552.400	98.975.400	126.544.150
El abogado del diablo	Buena Vista	5.901.600	3.820.650	9.722.250	122.714.230
Aladdin	Buena Vista	73.328.700	45.771.850	119.100.550	119.100.550
Kika	Warner	56.718.950	41.760.600	98.479.550	98.479.550
Sol Naciente	Manuel Salvador	52.117.100	35.894.125	88.011.225	88.011.225
Algo para recordar	Columbia	42.723.400	28.694.703	71.418.103	71.418.103
Dave, presidente por un día	Warner	21.785.772	11.577.550	33.363.322	33.363.322

*Datos facilitados por Adican (1-11 al 28-11-93)



LA TAPADERA

Lujo, ambición y corrupción.

El arranque es convencional, apenas unas pinceladas para comprender la procedencia del joven protagonista. El típico trabajo tiene que permitirle sobrevivir para pagarse los estudios y poder alcanzar el éxito al que aspira. Como cerebro de gran altura de su promoción es muy solicitado por las más famosas firmas de abogados. Tras numerosas entrevistas, se deja atrapar por el mejor postor: el lujo, las comodidades, el ambiente 'familiar' de la nueva empresa le hacen soñar con días de gloria y fortuna que compartirá con su adorable pareja.

La película abandona la descripción inicial detallada para sumergirse en un torbellino de situaciones que nos hablan de un horizonte optimista para un joven con inquietudes y aspiraciones. Poco a poco la trama se va definiendo en pesadilla que pasa de la anécdota a la realidad más cruda.

Mitch (**Tom Cruise**) ha de tomar una gran decisión en su todavía joven vida como abogado: corromperse como los demás o denunciar a la firma para la que trabaja -entregando los papeles al F.B.I.- y vivir el resto de su vida con otra identidad, sin poder ser el abogado que ha querido y soñado desde hacía tiempo.

La película, a partir de este momento, atrapa por completo al espectador, a un espectador que ya se sentía muy interesado por todo lo que sucedía ante sus ojos. La acción va creciendo, va progresando en un ritmo trepidante que sugiere y proyecta temores por doquier. Un rostro, una llamada, una visita, la presencia de unos matones, un nombre de mafiosos de fondo, lugares paradisíacos, lujosos hoteles y despachos, muertes inesperadas, impecable vestuario, riqueza y ambición infiltrándose en cada fotograma; un fluir continuado de imágenes envolventes que nos convierten en cómplices de la aventura de Mitch McDeere.

Los escenarios dan paso a un contenido duelo entre los personajes de la historia: desde los altos directivos de la firma 'Bendini, Lambert & Locke', teniendo como conexión a Avery Tolar (**Gene Hackman**), hasta la compañera de Mitch, Abby (**Jeanne Triplehorn**) y la secretaria-amante del detective privado, Tammy (**Holly Hunter**). Como director de orquesta Mitch comete muchos errores hasta que descubre la mejor manera de controlar todo sin que le afecte en su proyección futura. Es aquí cuando la película entra en una espiral de angustia y temor que alcanzará su final irremediablemente. Quizá la sorpresa gratificante del cierre de la historia, abre una vía de esperanza que lleva de nuevo a Mitch a reencontrarse con su idealismo primitivo.



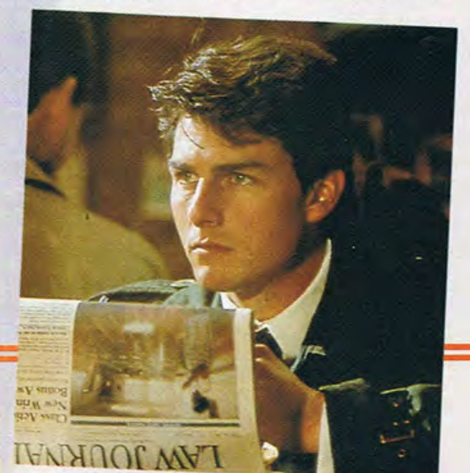
Precedida de gran éxito en el extranjero, esta película confirma el creciente éxito de **Tom Cruise**, su indiscutible figura y reclamo. La madurez del actor hace sombra a grandes rostros del cine de Hollywood. Sólo la réplica de **Gene Hackman** se mantiene muy próxima a su nivel de convicción.

La historia está muy bien definida y sus 160 minutos de duración se pasan en un suspiro. Se trata, sin duda, de uno de los grandes títulos del momento y los numerosos seguidores del trabajo de **Cruise** van a poder disfrutar nuevamente con su presencia.

EMILIO GARCIA

John Grisham (Joneboro, Arkansas: 8-2-55) es uno de los novelistas de moda en EE.UU. Sus trabajos, al igual que los de **Stephen King, Michael Crichton** o **Tom Clancy**, están muy solicitados por Hollywood. Las ventas le han situado en un lugar privilegiado: es el autor más leído en menor tiempo. Empezó a escribir en 1988. Su primera novela "Tiempo para matar" pasó desapercibida. Ahora los grandes del cine y el mundo editorial se pelean para conseguir por anticipado un contrato de sus futuras novelas.

Sidney Pollack (South Bend, Indiana: 1-7-1934) pertenece al grupo de directores veteranos del cine americano. Jóvenes y menos jóvenes recuerdan algunas de sus películas como **"Danzad, danzad malditos", "Los tres días del cóndor", "Ausencia de malicia", "Memorias de Africa"** y **"Tootsie"**.







"Tombstone"
Vuelve el western

Otra producción se interesa por el Viejo Oeste, siguiendo la línea de un Hollywood que en los últimos años ha querido desempolvar su más legendario género cinematográfico. **Lauren Films** trae a las pantallas españolas **"Tombstone"**, un western épico que rescata la historia del famoso sheriff Wyatt Earp, y su no menos famoso duelo en el "O.K. Corral". Los grandes directores y actores que llevaron con anterioridad este tema a la pantalla no impiden que este nuevo acercamiento se presenta lleno de interés. Bajo la dirección de **George Cosmatos**, el reparto lo componen **Kurt Russell, Val Kilmer, Jason Priestly, Charlton Heston, Sam Elliot** y **Bill Paxton**, entre otros. **A.H.**









"Un hombre mirando al sudeste"
Sobre la realidad de la vida

En la actualidad asistimos a un auge internac nal del cine sudamericano, que ha conquista un nuevo público. Si te gusta el cine de autor comprometido aquí tienes lo último del direct de **"El lado oscuro del corazón".**



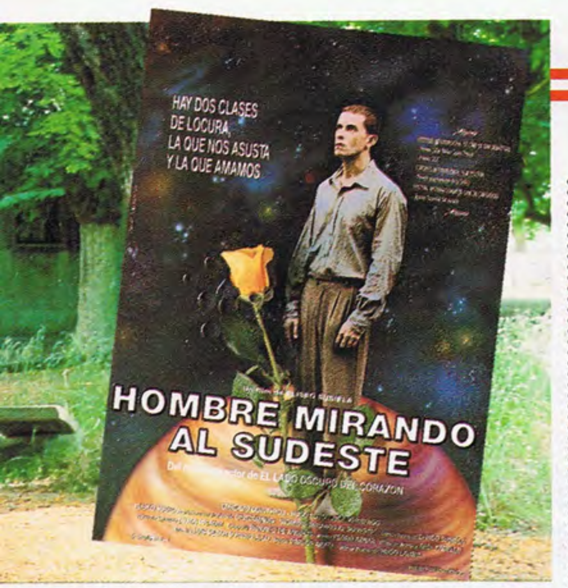
"Un mundo perfecto"
Un convicto con buenas intenciones

"Un mundo perfecto" es una producción **Malpaso** en la que ha intervenido un gran equipo artístico y técnico. A los rostros de las estrellas **Laura Dern, Kevin Costner** y **Clint Easwood** -que además es el director- hay que añadir el trabajo de parte importante de los creadores de la oscarizada **"Sin Perdón"**: el diseñador de producción **Henry Bumstead**, el director de fotogra **Jack Green**, el montador **Joel Cox** y el compo tor **Lennie Niehaus**. Con estos ingredientes podemos esperar más que una gran película.

Buctch Haynes (**Kevin Costner**) es un delincuen que se ha escapado de la cárcel donde cump desde la adolescencia una condena de cuaren años. Tiene como rehén un niño de siete años **J. Lowther**). Eastwood interpreta otro oficial policía -Red Garnett- que apuntar a la larga lis de su carrera cinematográfica. Garnett cono muy bien a Haynes, fue el que le metió en prisió engrosando su condena porque pensaba que chico maltratado por un mal ambiente social p dría encaminar su vida entre rejas. Sin embar ésa no fue una buena idea. Garnet es el encarg do de capturarle con la ayuda de la experta en c minología Sally Gerber (**Laura Dern**) en me fuertes dispositivos policiales ya que se acerca visita del presidente J.F.K. a Dallas.

La colinas de Texas son el escenario de es





Eliseo Subiela con **"Un hombre mirando al sudeste"**, premiada por la crítica en varios certámenes internacionales, indaga en una sociedad falta de valores. El marco elegido es un centro psiquiátrico en el que de repente aparece Rantés (**Hugo Soto**), que dice ser un extraterrestre. Rantés representa una nueva concepción del hombre, más espiritual, que intentará transmitir a los que le rodean, comenzando por el doctor Denis (**Lorenzo Quintenos**). Se establece una duda entre la realidad y la locura.

La oposición entre razón y sentimientos, simbolismos, compromiso social y un ambiente de realismo mágico constituyen la esencia de la obra de este director argentino que ve el cine como medio para transmitir el mensaje del amor. **C.A.**



"movie road" que da cuenta del sentimiento de protección que surge en un convicto hacia un niño rodeado de unos problemas muy similares a los que él tuvo en su infancia. **Kevin Costner** con este papel se atreve a cuestionar su fuerte imagen de héroe cinematográfico, Es un hombre destrozado por el sistema pero con buenas intenciones en una historia que se presenta bajo una magnífica fórmula cinematográfica y que tiene todas las bazas para capturar algunos de los premios de La Academia de Hollywood. Hasta la fecha, todas las referencias que llegan tras su estreno en Estados Unidos, están animando la espera. El trabajo de **Costner** y **Eastwood**, ratifican el nivel de su trayectoria profesional. **M.E.**

"La familia Addams: la tradición continúa"

Una "terrorífica" diversión

Tras el éxito de 1991, el productor **Scott Rudin** ha hecho que continúe la aventura Addams. Otra vez están aquí las estupendas historietas de esta familia tan especial, para la que, contrariamente a lo habitual, sus defectos y locuras los conviertan en inseparables. Pero es que los Addams no son nada normales, y justamente por eso, son tan interesantes.

Se incorporan nuevos miembros al clan familiar: los enamorados Morticia (**Anjelica Huston**) y Gómez (**Raul Julia**) tienen un bebé. Se llama Pubert y no desmerece para nada el aspecto rarito de sus padres, incluso tiene bigote. Con el nacimiento de Pubert un extraño entra en casa: la niñera Debbie Jellinsky (**Joan Cusack**), que tiene el difícil e imposible propósito de robar a esta "loca" familia. No conseguirá sacarles ni un duro, pero sí cautivar al tío Fester (**Christopher Lloyd**). Por su parte, Wednesday (**Christina Ricci**) encuentra el amor en un "cursi" campamento de verano. Cosa, la abuela y otros singulares personajes completan las divertidas ocurrencias de la historia. Se ha conseguido que repita la mayoría del equipo técnico. **Barry Sonnenfeld** -magnífico director de fotografía- dirige también la vuelta de este famoso hogar a la gran pantalla -e interpreta el papel de padre del novio de Wednesday-, cuyos decorados recogen, esta vez, una fiel adaptación de los que plasmó en sus viñetas el artista Charles Addams desde 1932. **C.A.**

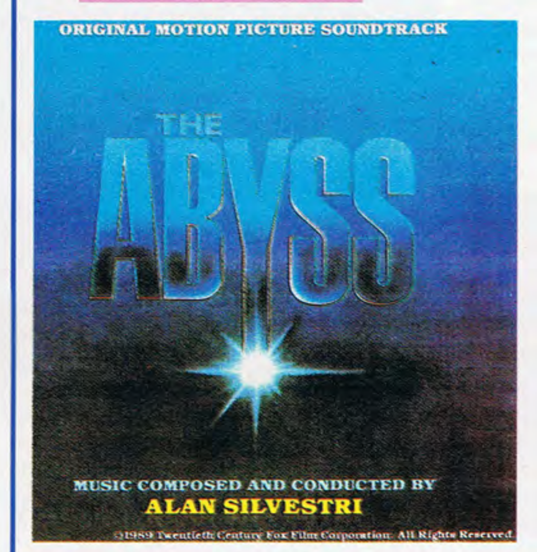




Banda Sonora Original (BSO)

Por Heriberto Navarro

APLAUSOS



Abyss

Alan Silvestri

La reciente aparición en video de la edición especial de esta película de **James Cameron** nos recuerda la labor que en ella realizó el compositor de **"Regreso al futuro"** y **"Depredador"**. Los más exigentes critican las similitudes de esta obra con las de **"Encuentros en la tercera fase"** de **John Williams** (en las melodías) y **"Proyecto Brainstorm"** de **James Horner** (en el uso de los coros), pero tales críticas no pueden negar la eficacia que la partitura demuestra en combinación con las imágenes. No faltan los temas de acción habituales en este autor (como en la lucha de los mini-submarinos), pero mayor atractivo se halla en la escena del asombroso brazo de agua ("The Pseudopod" en el disco) y en las apariciones de los visitantes, realzadas por varios temas que con la dulzura de sus melodías y sus coros casi celestiales expresan la bondad y las buenas intenciones de estos seres. El alucinante paseo submarino de Bud (Ed Harris) cogido de la mano de una de las criaturas es la secuencia que se merece nuestros más sinceros aplausos.

NOTICIAS

Atención a una modificación en nuestra sección; hasta ahora hemos procurado indicar los precios de los discos comentados, pero eran sólo orientativos y a la hora de adquirirlos podíais hallar diferentes precios en distintos comercios. Por éso hemos decidido sustituir ese dato por la duración del disco, que es mucho más exacta y seguro que no sufre variaciones de una tienda a otra. De todas formas, cuando algún ejemplar destaque por su precio (muy barato o muy caro) ya procuraremos indicároslo en el comentario en sí; si no se menciona, es que se halla entre los precios habituales para este tipo de productos. Pasamos ahora a felicitar a José Luis Ollero (Alcobendas) y Roberto Marqués (Badalona), los ganadores del sorteo correspondiente al número 2 de TODO PANTALLAS. Os recordamos que este mes vuelve a haber en juego otras dos BSO en CD cortesía de VINILO (C/Pez, 27, 28004 MADRID - Telf. 91/522.60.73) para sortear entre los que nos remitáis la tarjeta BSO con el TOP rellenado. Como podéis comprobar, "Jurassic Park" ha escalado posiciones, y Basil Poledouris ha metido la cabeza con "Conan el Bárbaro" en perjuicio del "Terminator 2" de Brad Fiedel. Elaborado con vuestras votaciones, el TOP es una buena muestra de los títulos más significativos de los últimos años, aunque se echa en falta la presencia de algún clásico más antiguo.

LA MUSICA EN EL CINE DE AVENTURAS

Con este título, la Asociación Balear Amigos de las Bandas Sonoras presentó el pasado día 29 de Noviembre en Palma de Mallorca una conferencia audiovisual; en ella, **Juan Arbona** (Presidente de ABABS), **Juan Carlos Palos** (de la revista "Música de Cine") y quien cada mes os presenta esta sección comentaron secuencias de clásicos del género como **"El halcón y la flecha"**, **"Los vikingos"** o **"Rebelión a bordo"**, y las músicas de **Goldsmith, Williams, Kamen** y otros autores, unidas a personajes como Indiana Jones o Robin Hood, proporcionaron una velada mágica, que agradó al numeroso público asistente y en muchos casos les descubrió un mundo musical diferente. El colectivo ABABS, pionero en la celebración de este tipo de actos, sigue contribuyendo a la difusión de la BSO.



¿VIENE JOHN WILLIAMS?

No os pongáis nerviosos, pero puede que se haga realidad. Por lo menos, quienes hicieron posible el memorable concierto del Maestro **Lalo Schifrin** en Valencia el pasado mes de Octubre nos han expresado su voluntad de traer a España al autor de **"StarWars"** para que dirija un concierto. Desde luego será difícil, pero aunque al final no sea **Williams** y sea cualquier otro, lo cierto es que habrá más conciertos de música de cine. Ya os mantendremos informados; por lo pronto, es reconfortante saberque hay personas realizando este tipo de gestiones, y desde TODO PANTALLAS les transmitimos nuestros mejores deseos.

B.S.O. TOP

MAS VOTADOS

1. **La guerra de las galaxias** — JOHN WILIAMS
2. **La misión** — ENNIO MORRICONE
3. **Parque Jurásico** — JOHN WILLIAMS
4. **Bailando con lobos** — JOHN BARRY
5. **Tiburón** — JOHN WILLIAMS
6. **Carros de fuego** — VANGELIS
7. **Drácula** — WOJCIECH KILAR
8. **El guardaespaldas** — WHITNEY HUSTON
9. **Dirty dancing** — VARIOS
10. **Conan el bárbaro** — BASIL POLEDOURIS

Lady halcon

ANDREW POWELL

(LP: ATLANTIC -38 MINS.)

En el inicio de este film, la primera audición del tema principal de la partitura resulta algo chocante, al presentar un sonido casi "pop" para ilustrar una historia ambientada en la Edad Media. Pero a medida que avanza la película se descubre la idoneidad de la música, que con el sonido de la guitarra, la batería y los teclados, por separado o mezclados con la orquesta filarmónica, se integran perfectamente con las imágenes obteniendo un sonido moderno, muy en la línea de "Alan Parsons Project" (el propio **Alan Parsons** es productor e ingeniero de sonido de esta grabación); seguramente por este motivo resulta del agrado de tantos y tantos jóvenes, que ven en ella un medio de escuchar una música agradable y actual, al tiempo que les sirve para revivir esta romántica historia (precioso, por cierto, el tema de amor). Aunque las cabalgadas se hacen al son de la batería y los teclados, el compositor **Andrew Powell** demuestra su ingenio en temas más dramáticos con los que corresponden a la entrada en la fortaleza de Aquila (incluyendo el sonido de las fatales campanadas que se supone dan fin a la vida de Isabeau) y la lucha con el malvado Marquet (un tema con sonidos metálicos que simulan el choque de las espadas). Una obra que pide a gritos una edición en compact.





Aliens

JAMES HORNER

(LP: VINILO - 41 MINS.)

Algunos de nuestros lectores se lamentaban de la ausencia de **James Horner** en las páginas de nuestra sección; y con razón, pero como todo llega, aquí tenemos la banda sonora que proporcionó a su autor la primera Nominación al Oscar, en 1986 (éste es, sin duda, el mes de **James Cameron**). La película se alejaba bastante en sus planteamientos del **"Alien"** de **Ridley Scott**, al igual que la música de **Horner** tomaba la de **Jerry Goldsmith** como punto de partida sólo para algunos pasajes. En general se trata de material totalmente original, aunque algunas notas de los títulos iniciales resultan escandalosamente inspiradas en la Suite del Ballet de Gayaneh (que aparece en **"2001"**). A partir de ahí, los temas que componen este disco (reproducimos la edición española en LP de Discos Vinilo, aunque también se halla disponible en CD) se dividen en dos grupos: los que en base a diversos sonidos recrean una atmósfera sigilosa pero siniestra y tensa, y los que dejan paso a unas estruendosas masas orquestales de furia incontrolada, para los momentos de más acción; en este último grupo, la ayuda que Ripley presta con el camión a los confusos y maltrechos marines posee un tema de gran brillantez, así como el descenso de la mujer en el elevador para librar el combate final. Para amantes del fantástico.



La mitad oscura

CHRISTOPHER YOUNG
(VARESE SARABANDE - 47 MINS.)

Por fin se estrenó el último **Romero**, con compositor experto en temas de terror; músico de los dos primeros **"Hellraiser"** y de **"Jennifer 8", Chris Young** nos presenta aquí una nueva prueba de su facilidad para crear atmósferas inquietantes. Como es frecuente en este género, a la salida del cine la partitura es lo que menos se comenta, pero su efecto ha sido trascendental en algunas secuencias; el tema que se escucha de fondo cuando Thad y su "amigo" George Stark comienzan un nuevo libro es un magnífico ejemplo de cómo el compositor puede incomodar al espectador. El primer corte del disco, "Prologue And Tumor", no os va a provocar un tumor, sino que corresponde al inicio de la película y es el que mejor representa el estilo habitual del músico; aunque aparenta una gran sencillez, vale la pena escucharlo con detenimiento para disfrutar de sus coros y de las diversas secciones de la Orquesta Sinfónica de Munich. Un compact para quienes quieran alimentar a su mitad oscura. Y para quien no lo sepa, comentar que este autor es auténtico amante de la BSO, y suele introducir entre los títulos de sus temas los apellidos de compositores de Cine; ¿sabríais descubrir cuál es el que figura en este disco? Ojo, que no es fácil.



Needful Things

PATRICK DOYLE
(VARESE SARABANDE - 60 MINS.)

Al igual que **"La mitad oscura"**, aquí tenemos otro de los terrores cinematográficos inspirados en novelas de **Stephen King**. Como es habitual en **Patrick Doyle**, se trata de una orquesta reforzada con coros mixtos; en los tiempos actuales dominados por la electrónica y los sintetizadores, es agradable comprobar que algunos autores se mantienen fieles a la orquesta tradicional para realizar sus trabajos. En este caso, y para satisfacción de los amantes de las BSO demoníacas al estilo de **"La profecía"**, el particular "Dies Irae" de **Doyle** es el principal motivo de la partitura, y se halla presente en casi todos los cortes del disco impregnando la obra de una atmósfera maligna y amenazadora. Algunos de los temas son ciertamente trepidantes e impactantes, y se recomienda oirlos con un volumen alto para captar toda su grandiosidad. Curiosamente, se incluye el "Ave Maria" de Schubert, una pieza clásica de una espiritualidad y serenidad totalmente opuesta a la tensión palpable en el resto de la grabación. Como en los anteriores títulos de este músico, no hace falta haber visto la película para deleitarse con una obra que "suena a cine" y que cabe considerar de lujo. Para celebrar una misa negra en casa.



2001 Una odisea en el espacio

ALEX NORTH
(VARESE SARABANDE - 36 MINS.)

Esta es, posiblemente, la banda sonora más importante que se va a editar en este siglo; y es además la partitura cinematográfica de la que más se ha hablado sin que apenas nadie la haya oído nunca hasta ahora. En 1968, el director **Stanley Kubrick** dirigió esta admirada película de ciencia-ficción, y como fondo musical de la misma decidió utilizar una serie de temas de autores clásicos como **Richard Strauss, Johann Strauss** y **Giorgi Ligeti**, creando también una banda sonora que se ha hecho mundialmente famosa. Pero en la fase de producción del film, y a instancias de la compañía Metro-Goldwyn-Mayer, se contrataron los servicios de **Alex North** para que escribiese una música original; un compositor que ya había demostrado su talento en **"Espartaco"**, otra película del mismo director. **North** llegó a componer 40 minutos de música para toda la primera parte del film, hasta que fue informado de que no hacía falta música para la segunda mitad. Finalmente, el director se mantuvo en su idea original y rechazó la partitura sin comunicárselo al propio compositor; en un cine de Nueva York, **North** sufrió la experiencia más frustrante de toda su vida al comprobar que en la película no aparecía ni una sola nota de las que había compuesto. ¿Hubiese tenido el mismo éxito **"2001"** con la música de **Alex North**? La respuesta nos llega 25 años después, gracias sobre todo a **Jerry Goldsmith**, quien se ha situado frente a más de cien músicos para "devolver a la vida" a una partitura que, a la vista del material, jamás debió ser rechazada. Quienes comprendan la magnitud de esta grabación no podrán dejar de experimentar una inmensa emoción al escuchar el "Main title", una pieza impresionante a la que no le falta la grandeza de la famosa "Así habló Zarathustra" de **Strauss**, la composición que desde entonces se identifica con la película. En la secuencia del "ballet" espacial, **Kubrick** eligió el "Danubio Azul" porque según él no era posible encontrar otra pieza que expresara igual la gracia y la belleza; esta elección ha sido la más criticada, porque se trata de una melodía tan conocida que el espectador no puede evitar distraerse de las imágenes al pensar en ella. Sin duda el director estaba sordo, o no llegó a escuchar el excelente vals que **North** compuso para esta misma secuencia ("Space Station Docking"). La mayoría de los temas restantes corresponden al episodio de "El amanecer del hombre": con una sonoridad salvaje y unas impactantes percusiones, hubiesen también beneficiado a las imágenes de nuestros antepasados más primitivos. En definitiva, y aunque a algunos les parezca mentira, todos hubiésemos podido disfrutar de un **"2001"** con un contenido artístico muchos más interesante y original, no tan "artificial" como el que finalmente tuvo. No podemos dejar de mencionar la maravillosa presentación de este compact, con un cuaderno de 18 páginas en el que se dan todo tipo de explicaciones y en el que no faltan fotos de la grabación, de **Goldsmith** y de **North**. En definitiva, podéis estar a favor o no de la partitura, pero jamás os arrepentiréis de tener esta obra en vuestra colección. Todo un acontecimiento.

Banda Sonora Original

La avalancha de tarjetas BSO recibidas nos obliga a pediros que procuréis, si es posible, hacernos una sola consulta por tarjeta, a fin de agilizar las respuestas y que mayor número de lectores puedan ver contestadas sus preguntas. Con nuestro agradecimiento más sincero por vuestra colaboración, aquí os presentamos una nueva serie de respuestas:

Quisiera que me informaran si la BSO de las películas **"Electric Dreams"** (**"Sueños eléctricos"**) y **"The Omen"** (**"La profecía"**) pueden conseguirse en cassette o en CD.

Fernando Luis Sánchez (Zaragoza)

*El CD con las canciones de **"Sueños eléctricos"** (de Culture Club, Heaven 17, etc.) ha circulado muchísimo durante varios años, y aún hoy es posible encontrarlo en muchas tiendas de discos. En estos días lo hemos visto por Madrid por tan solo 1.650 pesetas, así que seguramente tarde o temprano lo encontrarás en Zaragoza. Y en cuanto a **"La profecía"**, **Francisco Castillo**, de Barcelona, nos hacía la misma pregunta; esta magnífica trilogía de **Jerry Goldsmith** también se halla disponible en CD, pero os será más difícil localizarla, y seguramente tendréis que recurrir a comercios especializados. Los precios de cualquiera de las tres partes son los habituales de un compact de importación: unas 3.000 pesetas o menos. Por cierto, y contestando a **Javier Miranda**, de Madrid: en esta obra toda la música es original de **Goldsmith**, quien con aquella primera entrega del año 1976 obtuvo el que hasta ahora ha sido su único Oscar de Hollywood. Como **Sonia Oraá**, de Logroño, también está interesada en este tema, diremos que este autor ya ha obtenido otras 14 Nominaciones, y si quieres más datos, ojo a la siguiente carta.*



Me gustaría que me recomendarais una buena recopilación de BSOs de películas famosas de los años 80 y 90. Gracias.

Francisco Larios (Jerez de la Frontera)

*Existen muchas recopilaciones, y muchas de ellas no son recomendables porque son versiones libres que se alejan bastante de lo que era la música original de cada película. Nuestro consejo es que examines el disco antes de comprarlo para ver si por lo menos encuentras el indicativo de "versiones originales". De todas formas si lo que quieres son datos concretos, nosotros apostamos por todas las grabaciones que **John Williams** ha hecho con la Boston Pops Orchestra; claro que no son originales, pero*



*tienen la "garantía de calidad **Williams**"; el CD de Philips titulado "By Request" es uno de los más acertados, con temas muy famosos del compositor y otros no tan conocidos, como la marcha de **"1941"**, la "Fanfarria Olímpica" de Los Angeles 84 (¡Genial!), la Obertura de **"Los Cowboys"**, la marcha de **"La batalla de Midway"**... Magnífico.*

Gracias a TODO PANTALLAS he descubierto el interesantísimo mundo de las BSO, pero me encuentro bastante confuso ante todo el material existente en el mercado. ¿Cómo debo empezar mi discoteca? ¿Hay centros especializados o son las grandes tiendas de discos la mejor opción?

Sergio García. Villa del Prado (Madrid)

*Amigo Sergio: la mejor opción es ver mucho cine. Como ya hemos comentado en algún otro número de TODO PANTALLAS, el visionado de una película es el mejor medio para saber si su banda sonora nos interesa o no. Al inicio de cada película tenemos incluso que fijarnos en el nombre del compositor, hasta que empezamos a conocerlos y cada cual encuentra a sus preferidos. Seguramente tú ya tienes alguna lista de BSO que te han llamado la atención, y puede que hasta sepas quiénes son sus compositores; a partir de ahí, puedes acudir a las grandes tiendas de discos y comprobar si están disponibles o no; si no las encuentras y te gustan tanto que estás loco por ellas, llama por teléfono a **Soundtrack Club** (Telf. 91-522.60.73) y ellos te podrán decir si tal o cual obra ha sido editada. Eso sí: no compres nunca ningún disco sin estar seguro de que te va a gustar; como tú bien dices, hay tanto material en el mercado de la BSO que siempre hay alguno que te va a entusiasmar: encontrarlo es sólo cuestión de tiempo.*

Quiénes son los cinco compositores españoles más destacados? ¿Y los cinco críticos o historiadores de BSO más competentes? ¿Consideras a **Lluis Llach** un buen compositor cinematográfico?

Josep-Manuel Llácer (Benifaló)

*Entre los compositores españoles actuales sobresale **José Nieto ("Amantes", "El rey pasmado")**, aunque **Alejandro Massó ("El dorado")**, **Antón García Abril ("Monseñor Quijote")**, **Carmelo Bernaola** (la serie "**Verano azul**") y **Bernardo Bonezzi ("Todo por la pasta")** son también nombres clave de la materia en este país. Hay otros autores interesantes que no tienen la popularidad que se merecen: **Carles Cases ("Havanera")**, **Alberto Iglesias ("La ardilla roja")**, **Joan Vives ("¿Quién te quiere, Babel?")** o **Josep Maria Pagan ("Angustia")**. En cuanto a los críticos, nuestra preferencia va hacia el equipo que forma la revista Música de Cine, sin los cuales el coleccionismo en este país no sería lo mismo. Por último, no creo que **Lluis Llach** pueda ser considerado compositor cinematográfico con apenas dos incursiones en este campo; desde luego **"La forja de un rebelde"** es una obra en la que se nota que puso mucho sentimiento, y cuya variedad hace insuficiente la media horita que contiene el disco. Fue un buen comienzo.*



Quisiera hacer constar mi desacuerdo con la entrega del Oscar a **Alan Menken** en tres ocasiones consecutivas. No es que no me gusten, ¡me encantan! pero me parece excesivo. Creo que es mejor dar oportunidades a otros autores como **Cliff Eidelman** (**"Colón el Descubrimiento"** o **Danny Elfman**. Espero que este año no se repita. Ah, por cierto, a ver si nominan **"Jurassic Park"** y **"Army of Darkness"**.

Juan Prófumo (Barcelona)

*Tu opinión coincide con la de muchísimos aficionados más; todos tenemos aprecio a la música de **"Aladdin"**, y sabemos que, como en **"La sirenita"** y **"La bella y la bestia"**, el señor **Menken** y sus letristas han hecho un buen trabajo, pero darle 6 Oscars en cuatro años (entre bandas sonoras y canciones) es demasiado; **Antonio Anastasio Figueroa** de Granada cree que fue una injusticia que el año pasado el Oscar no fuese para **Jerry Goldsmith**; desde luego parece claro que **"Instinto básico"** era superior a las otras tres nominadas, **"Chaplin"** (de **John Barry**), **"El río de la vida"** (de **Mark Isham**) y **"Regreso a Howards End"** (de **Richard Robbins**). La Academia hubiese podido demostrar no sólo su comprensión hacia la importancia que una buena partitura puede tener en un thriller super-exitoso, sino también su reconocimiento hacia un compositor que está popularizando la música de cine a pasos agigantados (y si no, sirvan de muestras sus conciertos sevillanos o la grabación de **"2001"** que comentamos en la página de actualidad). Pero quizás lo peor aún ha de llegar, porque sería mucho más injusto que ni siquiera nominen este año la maravillosa banda sonora que ha compuesto para **"Rudy"**. Veremos.*



A mí me gustan algunas películas sentimentales como **"Lady Halcón"**, **"La princesa prometida"**..., y me gustaría saber quién es el compositor de las BSO de estas películas. Gracias.

Lidia Serrano. Getafe (Madrid)

*A tu interés por la BSO de **"Lady Halcón"** se unen los de **Iván Gamo** (Torrejon de Ardoz), **David Hitos** (Prat de Llobregat), **Francisco Javier Guerrero** (Tarragona), **Javier Bermejo** (Madrid), y seguro que muchos más. Vuestro entusiasmo hacia esta obra nos ha impulsado a incluirla como BSO del mes; realmente lo merecía. En cuanto a **"La princesa prometida"**, su autor es **Mark Knopfler**, un músico que con apenas cuatro bandas sonoras ha obtenido gran popularidad en este campo. Próximamente hablaremos de él.*

¿ESTAN EDITADAS?

Salvo novedades de última hora, así está la situación en cuanto a las dudas que nos planteáis sobre el material editado. Creo que con la fórmula que utilizamos será suficiente para aclarar vuestros interrogantes:

-**Iván Gamo** (Madrid): los discos de la saga de **"Karate Kid"** sólo incluyen, como máximo, uno o dos temas instrumentales de **Bill Conti**; el resto son todo canciones.

Paulino Sánchez (Lugo) y **José Luis Ollero** (Alcobendas, Madrid): oficialmente, la BSO de **"Los inmortales"** no ha sido editada, pero sí existe un álbum de **QUEEN** que incluye algunas de las canciones que compusieron para la película. De la música instrumental de **Michael Kamen** no hay nada editado. **"Dos duros sobre ruedas"** es otra banda sonora con canciones y música de **Basil Poledouris** que tampoco ha sido editada.

por Luis Guerrero



"STALINGRADO"
TITULO ORIGINAL: "Stalingrad". **DIRECCION:** Joseph Vilsmaier. **INT:** Dominique Horwitz, Thomas Kretschmann. **AÑO:** 1992. **DISTRIBUCION:** Fox Video. **ALQUILER**

Entre Septiembre de 1942 y Febrero de 1943, y a lo largo de un frente de 40 kilómetros, los ejércitos alemán y soviético protagonizaron una larga y sangrienta batalla por la ciudad de Stalingrado. Finalmente, los alemanes fueron obligados a retirarse, dando un giro definitivo a la Segunda Guerra Mundial. Este film nos narra las vivencias de cuatro muchachos, un oficial y tres soldados, que forman parte del ejército alemán atacante. Es una película en la que no hay heroísmos ni victorias, ya que su director pretendía mostrar de manera imparcial los desastres que conlleva la guerra, desde la óptica de unos jóvenes que no sólo tienen que luchar contra los soviéticos, sino también contra el frío, el hambre, la locura y la barbarie. 25 millones de dólares, más de dos mil extras y casi doscientos especialistas se han utilizado en la mayor superproducción del cine alemán. Un auténtico espectáculo, mucho más estremecedor que muchas películas de terror.

"ORGULLO Y GLORIA"
TITULO ORIGINAL: "For Love And Glory". **DIRECCION:** Roger Young. **INT:** Daniel Markel, Tracey Griffith. **AÑO:** 1993. **DISTRIBUCION:** Fox Video. **ALQUILER**

Los cambios producidos en la sociedad americana por la Guerra de Secesión, a través de un joven matrimonio sureño cuya existencia también va a verse alterada.



"INTENCION CRIMINAL"
TITULO ORIGINAL: "With Hostile Intent". **DIRECCION:** Paul Schneider. **INT:** Melissa Gilbert, Mel Harris. **AÑO:** 1993. **DISTRIBUCION:** Fox Video. **ALQUILER**

Kathy y Miranda son dos mujeres policías que tienen que sufrir el machismo de sus compañeros. Las ofensas van aumentando, y la paciencia tiene un límite.





"TORTUGAS NINJA III"
TITULO ORIGINAL: "Teenage Mutant Ninja Turtles III". **DIRECCION:** Stuart Gillard. **INT:** Elias Koteas, Paige Turco. **AÑO:** 1992. **DISTRIBUCION:** Fox Video. **ALQUILER**

Gracias a un cetro mágico, las tortugas come-pizzas retroceden 400 años y aparecen en el Japón feudal del año 1593; van allí para rescatar a su periodista preferida, April, aunque también tendrán que intervenir en una guerra con príncipes y malvados samurais. Otra de las alocadas aventuras de estos animales tan increíbles, esta vez con el aliciente del viaje en el tiempo. Para recrear el Japón medieval se llegó a construir un verdadero pueblo japonés, y para garantizar mayor realismo se contrató a un historiador japonés, que asesoró sobre los escenarios, el vestuario y las costumbres de aquella época. Para los paisajes no hizo falta ir a Japón, sino a una zona montañosa de Oregón que da perfectamente el pego. En los estudios (montados en un viejo hangar de aviones) se construyó también el castillo japonés con su patio de armas y sus mazmorras. A pesar de todo, lo que más sigue interesando es la asombrosa animación que da vida a las protagonistas y su original sentido del humor.

"FURIA DE ESPUELAS"
TITULO ORIGINAL: "Gunsmoke: The Long Ride". **DIRECCION:** Jerry Jameson. **INT:** James Arness, James Brolin. **AÑO:** 1992. **DISTRIBUCION:** Fox Video. **ALQUILER**

En el viejo Oeste, un hombre es confundido con el asesino del dueño de una mina de oro. Perseguido por la justicia, su única posibilidad es capturar al culpable.



"EL PELOTAZO NACIONAL"
DIRECCION: Mariano Ozores. **INT:** Andoni Ferreño, Arantxa del Sol, Antonio Ozores, Juanjo Menéndez. **AÑO:** 1992. **DISTRIBUCION:** Fox Video. **ALQUILER**

Nuevo producto de los **Ozores**, esta vez sobre los nuevos ricos que ganan fortunas gracias a la especulación; la venta de unos terrenos acaba en un desmadre.





"EL CHARLATAN"
TITULO ORIGINAL: "Leap Of Faith". DIRECCION: Richard Pearce. INT: Steve Martin, Debra Winger. AÑO: 1992. DISTRIBUCION: CIC. ALQUILER

El reverendo Jonas se gana la vida promocionando milagros, entre sermones increíbles y cánticos espirituales; un auténtico caradura, experto en sacar el dinero a sus creyentes.



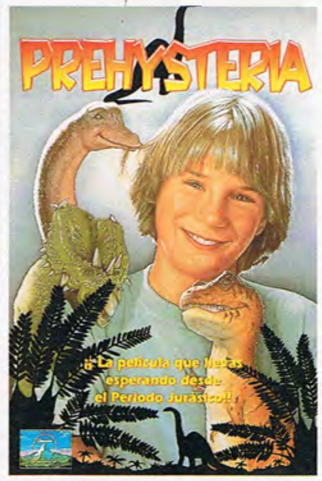
"LA PRUEBA FINAL"
TITULO ORIGINAL: "Fade To Black". DIRECCION: John McPherson. INT: Timothy Busfield, Heather Locklear. AÑO: 1992. DISTRIBUCION: CIC. ALQUILER

Un hombre consigue grabar un crimen con su cámara de video, pero la nitidez de la cinta no sirve como prueba y acaba siendo acusado del asesinato.

"TERMINATOR 2"
TITULO ORIGINAL: "Terminator 2: The Judgement Day". DIRECCION: James Cameron. INT: Arnold Schwarzenegger, Linda Hamilton. AÑO: 1991. DISTRIBUCION: . LASERDISC

El laserdisc es, hoy por hoy, el más revolucionario y avanzado método de conservación de películas a nivel casero. Si hay alguna película que por su contenido valga la pena tener en este formato y como joya de cualquier colección, esa es **"Terminator 2"**. En su momento, sus asombrosos efectos especiales y sus efectos de sonido (ganadores de cuatro Oscars) supusieron el inicio de una nueva etapa del cine de ciencia ficción, y aunque hoy **"Jurassic Park"** ha superado aquellos efectos, no ha conseguido superar el torbellino de acción trepidante que conforma el argumento de **"Terminator 2"**. Ahora podéis llevaros a casa a T-1.000 (**Robert Patrick)** y muchas cosas más, como por ejemplo **"La creación de Terminator 2: El Día del Juicio Final"**, imágenes de cómo se hizo esta importante película, entrevistas a sus protagonistas, una muestra de cómo se realizaron los efectos especiales en la **ILM** y... la película en su edición original en Widescreen (2:35:1). La más completa información, haste el momento, de la gran película de **Schwarzenegger**.





"PREHYSTERIA"
TITULO ORIGINAL: "Prehysteria". DIRECCION: Charles Band y Albert Band. INT: Brett Cullen, Colleen Morris. AÑO: 1993. DISTRIBUCION: CIC. ALQUILER

Dos muchachos encuentran los huevos de cinco diminutos dinosaurios. Estos, guiados por un indomable Tiranosaurio Rex, acaban adueñándose de la casa.



"EL MENSAJERO DEL CRIMEN"
TITULO ORIGINAL: "The Last Hit". DIRECCION: Jan Egleson. INT: Bryan Brown, Brooke Adams. AÑO: 1993. DISTRIBUCION: CIC. ALQUILER

Michael Grant es un desertor del Vietnam que se convierte en asesino a sueldo. Después de treinta y cuatro asesinatos, le encargan matar al padre de la mujer que ama.

"LA ARDILLA ROJA"
DIRECCION: Julio Medem. INT: Emma Suárez, Nacho Novo, María Barranco. MUSICA: Alberto Iglesias. AÑO: 1992. DISTRIBUCION: CIC. ALQUILER

El joven Jota está a punto de suicidarse desde un puente cuando es testigo de un accidente de moto. Al llegar hasta la víctima descubre que es una chica que ha perdido la memoria, y él decide hacerse pasar por su novio. Al dejar el hospital, Jota se la lleva de vacaciones a un camping llamado "La Ardilla Roja", donde comenzará un extraño juego de amores, secretos y engaños. El director **Julio Medem** ya sorprendió positivamente con su primer largometraje, **"Vacas"**, con el que aportó al panorama del cine español ideas nuevas y un estilo diferente de hacer películas. **"La ardilla roja"** es su segundo film, y con él ha obtenido el Premio de la Juventud en el Festival de Cannes. Es sin duda una película hecha por gente joven para público joven, con una constante atmósfera de misterio e intriga que mantiene el interés de principio a fin, y que viene a confirmar la existencia de un grupo de realizadores que están, por fin, cambiando los esquemas tradicionales del cine español.





"LA CHICA DEL GANGSTER"
TITULO ORIGINAL: "Mad Dog And Glory". DIRECCION: John McNaughton. INT: Robert De Niro, Bill Murray. AÑO: 1992. DISTRIBUCION: CIC. ALQUILER

Wayne (**De Niro**), de carácter tímido y solitario, trabaja como fotógrafo de la policía; un día, salva sin saberlo la vida a un importante gangster, Frank Milo (**Murray**), quien en agradecimiento decide prestarle durante una semana a una camarera (**Uma Thurman**). En ese tiempo, Wayne y la chica se enamoran, y cuando llega el momento de devolvérsela a Frank, el policía se niega y se crea una situación que augura un final violento. Después de aquella salvaje **"Henry, retrato de un asesino"**, el director **John McNaughton** dirigió una historia mucho más sentimental, en la que el admirado **Robert De Niro ("El cabo del miedo")** brilla por encima de todo. También puede interesar a los incondicionales de **Bill Murray**, uno de los famosos Cazafantasmas, aunque aquí su personaje no resulta tan divertido. Una película de poca acción y muchos sentimientos, para verla con calma y disfrutar, al menos, de la belleza de **Uma Thurman ("Análisis final", "Jennifer 8")**.

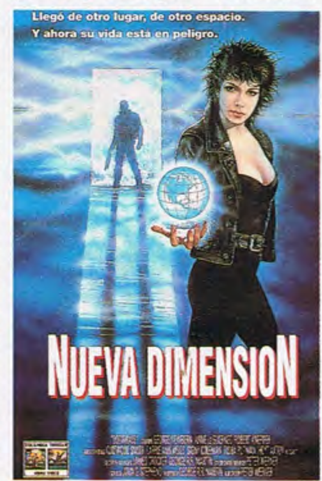
"PRIVATE SCHOOL"
TITULO ORIGINAL: "School Ties". DIRECCION: Robert Mandel. INT: Brendan Fraser, Chris O'Donnell. AÑO: 1992. DISTRIBUCION: CIC. ALQUILER

Un joven llega a un escuela, se convierte en estrella de rugby y comienza a alternar con familias adineradas, pero todo cambia cuando se conoce su religión.



"NUEVA DIMENSION"
TITULO ORIGINAL: "Doorways". DIRECCION: Peter Werner. INT: George Newbern, Anne LeGuernec. AÑO: 1993. DISTRIBUCION: Columbia Tristar Home Video. ALQUILER

Un médico acompaña al hospital a una joven accidentada; ella parece normal, pero lleva consigo una extraña pistola que dispara agujas negras a gran velocidad.





"EL ALUCINANTE VIAJE DEL BILL Y TED"
TITULO ORIGINAL: "Bill & Ted's Bogus Journey". DIRECCION: Pete Hewitt. INT: Keanu Reeves, Alex Winter. AÑO: 1991. DISTRIBUCION: Columbia Tristar Home Video. ALQUILER

Bill y Ted han muerto. Burlan a Lucifer, le ganan al parchís, se alían con el e intentan convencer a Dios...



"SHOOTFIGHTER"
TITULO ORIGINAL: "Shootfighter: Fight To The Death". DIRECCION: Pat Alan. INT: Bolo Yeung, Maryam D'Abo. AÑO: 1992. DISTRIBUCION: Columbia Tristar Home Video. ALQUILER

Has visto al angelito de la portada de este video? Pues si ves los mamporros que es capaz de dar, seguro que irás al gimnasio.

"ATRAPADO EN EL TIEMPO"
TITULO ORIGINAL: "Groundhog Day". DIRECCION: Harold Ramis. INT: Bill Murray, Andie MacDowell. AÑO: 1992. DISTRIBUCION: Columbia Tristar Home Video. ALQUILER

Phil Connors (**Bill Murray**) es el hombre del tiempo de una cadena de televisión; es enviado con su equipo a un pequeño pueblo de Pennsylvania para hacer un reportaje sobre "El Día de la Marmota", una sencilla festividad que predice la duración del invierno y que el locutor odia especialmente. Como un castigo divino, Phil se ve condenado a levantarse cada mañana para revivir una y otra vez el mismo día festivo. Otro estreno en video protagonizado por **Bill Murray** (ver comentario sobre **"La chica del gangster"**), con mejores resultados; quizás porque en este film el famoso actor se dedica a su campo, la comedia, y las reacciones de su personaje ante diversas situaciones que se repiten exactamente igual día tras día son realmente divertidas. Genial, por ejemplo, el montaje en el que consigue conquistar a su compañera de trabajo (**Andie MacDowell**) rectificando los errores que ha ido cometiendo con ella en los días anteriores. Una película sin pretensiones, pero muy simpática.





"INDOCHINA"
TITULO ORIGINAL: "Indochine". DIRECCION: Régis Wargnier. INT: Catherine Deneuve, Vincent Perez. AÑO: 1992. DISTRIBUCION: Columbia Tristar Home Video. VENTA DIRECTA: 1.995 PTAS.

La película europea con más premios el año pasado: Oscar, Globo de Oro, Goya, 5 Césars franceses... También en versión original.



"ESCUCHAME"
TITULO ORIGINAL: "Listen To Me". DIRECCION: Douglas Day Stewart. INT: Kirk Cameron, Jami Gertz. AÑO: 1991. DISTRIBUCION: Columbia Tristar Home Video. VENTA DIRECTA: 1995 PTAS.

Los alumnos del Colegio Kenmont no necesitan pistolas: ¡las palabras son sus armas! Asiste a unos debates brutales.

"DEMASIADO CORAZON"
DIRECCION: Eduardo Campoy. INT: Victoria Abril, Manuel Bandera, Pastora Vega, Monica Molina. AÑO: 1992. DISTRIBUCION: Columbia Tristar Home Video. VENTA DIRECTA: 1.995 PTAS.

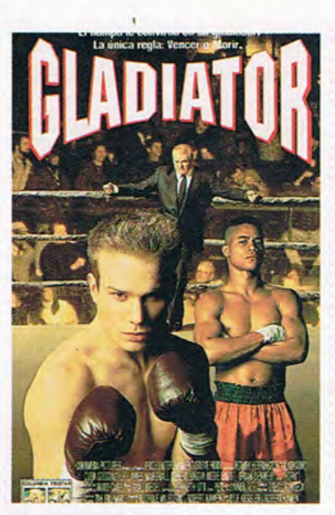
Cuando una gemela decide cometer un asesinato, la mejor coartada es hacerse pasar por su otra hermana; los problemas continúan.



"CATORCE ESTACIONES"
DIRECCION: Antonio Giménez-Rico. INT: Geraldine Danon, Juan Luis Galiardo, Jacques Penot. AÑO: 1992. DISTRIBUCION: Columbia Tristar Home Video. VENTA DIRECTA: 1.995 PTAS.

1947. A bordo de un tren, un republicano y un mercenario adicto al franquismo viajan con misiones secretas. El final será trágico.





"GLADIATOR"
TITULO ORIGINAL: "Gladiator". DIRECCION: Rowdy Herrington. INT: Cuba Gooding, Jr., Robert Loggia. AÑO: 1991. DISTRIBUCION: Columbia Tristar Home Video. VENTA DIRECTA: 1.995 PTAS.

Tommy se ve obligado a pelear para honrar el nombre de su padre y pagar deudas; tendrá que luchar contra su mejor amigo.

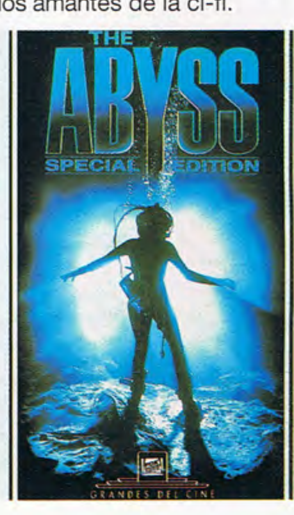


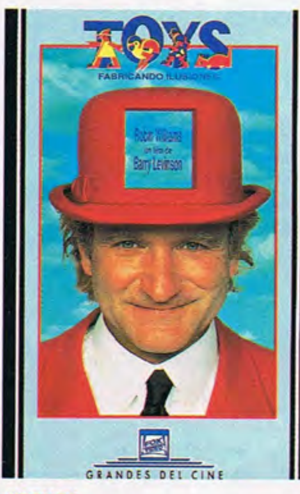
"SHOCKER"
TITULO ORIGINAL: "SHOCKER". DIRECCION: Wes Craven. INT: Michael Murphy, Peter Berg. AÑO: 1990. DISTRIBUCION: Columbia Tristar Home Video. VENTA DIRECTA: 1.995 PTAS.

De la mente de **Wes Craven** nos llega Horace Pinker, que quiere hacer, sin conseguirlo, sombra a Freddy Krueger.

"ABYSS, EDICION ESPECIAL"
TITULO ORIGINAL: "Abyss". DIRECCION: James Cameron. INT: Ed Harris, Mary Elizabeth Mastrantonio. AÑO: 1989. DISTRIBUCION: Fox Video. VENTA DIRECTA: 1.995 PTAS.

Aunque es materia de especial interés para "Cinemagia", en esta sección no podemos pasar por alto la salida a la venta en el mercado español de esta esperada cinta; los seguidores de **James Cameron** y los del cine de aventuras estamos de enhorabuena, porque podemos por fin disfrutar de esos 27 minutos adicionales que faltaron en 1989. Recordemos que una de las primeras películas que apareció en versión "extendida" fue **"Aliens"**, del mismo director (ver comentario en esta revista), aunque en esta ocasión el material añadido resulta mucho más interesante. A destacar la secuencia (de cuatro minutos) de la ola gigante con la que los extraterrestres amenazan a los humanos para evitar que destruyan el mundo con una guerra termonuclear; se incluyen otras escenas que profundizan en las relaciones entre los protagonistas, y otras imágenes que nos dan más detalles sobre la estancia de Bud Brigman en el interior de la nave extraterrestre. Material obligatorio para los amantes de la ci-fi.





"TOYS"

TITULO ORIGINAL: "Toys". DIRECCION: Barry Levinson. INT: Robin Williams, Joan Cusack. AÑO: 1992. DISTRIBUCION: Fox Video. VENTA DIRECTA: 1.995 PTAS.

Una película ideal, repleta de ilusiones, que ya puedes llevarte a casa; los decorados, la música y el talento de **Robin Williams** bien lo merecen.



"ESENCIA DE MUJER"

TITULO ORIGINAL: "Scent Of A Woman". DIRECCION: Martin Brest. INT: Al Pacino, Chris O'Donnell. AÑO: 1992. DISTRIBUCION: CIC. VENTA DIRECTA: 1995 PTAS.

Si para quieres regalar cine de calidad, ya está a la venta la actuación que el año pasado le valió el Oscar a **Al Pacino**. Para quitarse el sombrero.

"MALCOLM X"

TITULO ORIGINAL: "Malcolm X". DIRECCION: Spike Lee. INT: Denzel Washington, Angela Bassett. AÑO: 1992. DISTRIBUCION: CIC. VENTA DIRECTA: 2.995 PTAS.

Biografía de uno de los líderes más famosos de la historia, de los primeros hombres de color que se atrevieron a denunciar y combatir el racismo norteamericano. Casi toda su vida, desde su infancia a su asesinato, pasando por su etapa de delincuente, su estancia en la cárcel y su conversión al islamismo, se hallan reproducidas en esta ambiciosa película, dirigida por otro talento de color, **Spike Lee ("Haz lo que debas")**. Como otras biografías cinematográficas recientes (**"Chaplin", "Hoffa"**), se trata de un título cuidado al máximo en todos sus detalles, aunque lo más destacado es sin duda la portentosa interpretación de **Denzel Washington ("Tiempos de gloria")**, quien da vida al personaje protagonista y obtuvo por esta labor el Oso de Plata del Festival de Berlín y una Nominación al Oscar. El vestuario también fue nominado, pero la opinión mayoritaria de la crítica considera que estas dos Nominaciones no hacen ni mucho menos justicia a la extraordinaria calidad de la película.





"TODO LO QUE QUIERO PARA NAVIDAD"

TITULO ORIGINAL: "All I Want For Christmas". DIRECCION: Robert Lieberman. INT: Harley Jane Kozak, Jamey Sheridan. AÑO: 1991. DISTRIBUCION: CIC. VENTA DIRECTA: 1.995 PTAS.

Dos hermanos lo tienen todo, absolutamente todo, menos una cosa: que sus padres vivan juntos.



"LAS AVENTURAS DEL JOVEN INDIANA JONES"

TITULO ORIGINAL: "The Young Indiana Jones Chronicles". DIRECCION: Varios. INT: Sean Patrick Flannery, George Hall. AÑO: 1992. DISTRIBUCION: CIC. VENTA DIRECTA: 1.995 PTAS.

Ya tienes los nuevos volúmenes (4 y 5) de esta serie aventurera. Ahora sólo te queda disfrutar.



MAS VENDIDOS

1 El libro de la selva — BUENAVISTA
2 Peter Pan — BUENAVISTA
3 La Bella y la Bestia — BUENAVISTA
4 Solo en casa 2 — FOX
5 Las nuevas aventuras de la Sirenita — BUENAVISTA
6 Drácula — COLUMBIA
7 Indochina — COLUMBIA
8 El guardaespaldas — WARNER
9 Alerta máxima — WARNER
10 ¡Viven! — CIC

*Datos facilitados por El Corte Inglés (24/30-11-93)



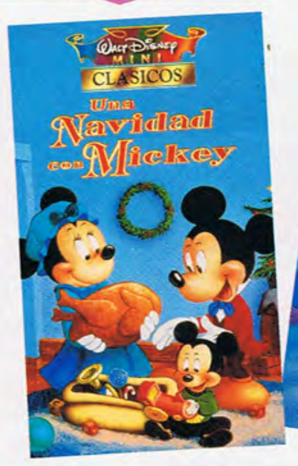
MAS ALQUILADOS

1 El libro de la selva — BUENAVISTA
2 Sneakers — CIC
3 Dobles parejas — BUENAVISTA
4 Esposa por sorpresa — COLUMBIA
5 Chaplin — COLUMBIA
6 Fortaleza infernal — COLUMBIA
7 Héroe por accidente — COLUMBIA
8 Angel de furia — FILMAYER
9 Esencia de mujer — CIC
10 La muerte os sienta tan bien — CIC

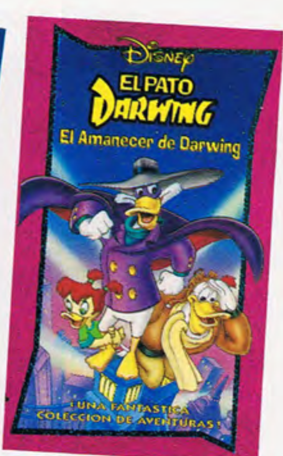
*Datos facilitados por Videoclub Vergara (30-11-93)









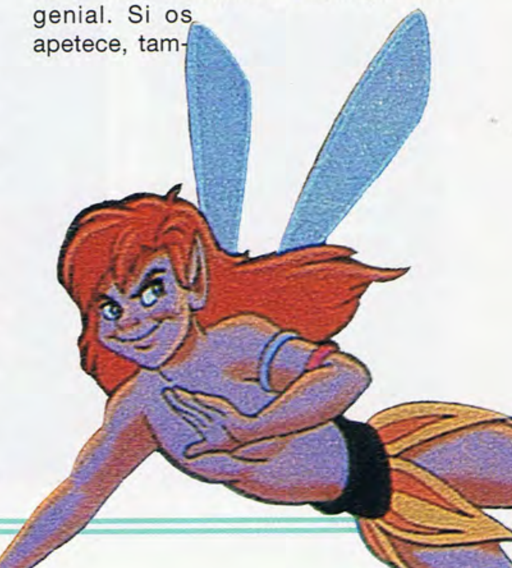


¡¡Dibujo-animate 2!!

En el número 2 de TODO PANTALLAS os hicimos una propuesta videográfica muy especial: el asalto a los videoclubs a la búsqueda de material de dibujos animados. La reciente y abundante aparición en vídeo de otras producciones de este género y la satisfacción que muchos de nuestros lectores han manifestado hacia aquel simpático artículo nos animan a presentaros una segunda parte con la que todos nos pondremos al día sobre este tipo de material (pero tranquilos, que no vamos a caer en la fiebre de producir secuelas al estilo de **"Rocky"** o **"Viernes 13"**).

Y para empezar, una buena noticia sobre una película ya comentada en aquel mencionado artículo: **"El Señor de los Anillos"**, la película de animación más buscada en este país, sigue estando descatalogada en vídeo, pero va a ser estrenada durante estas Navidades en **Canal Plus**. ¡Por fin! En principio es sólo para abonados, pero si en vuestra casa no es posible, seguro que podréis verla en la de algún amiguete. Si ni así lo conseguís, los amantes de la acción (mucha acción) animada podéis consolaros con **"El maleficio de la campana"**, otra película con demonios y luchas con espada que **Filmayer** ha sacado a la venta por 1.995 ptas. **Canal Plus** apuesta fuerte en estas Fiestas por el cine de animación, porque estrena también el cuento ecológico **"Ferngully"** y **"Fievel va al Oeste"**, la segunda parte de las aventuras de este inocente ratoncito. Si sentís predilección hacia este personaje, recordad que están disponibles a la venta directa tanto la película original de **Don Bluth, "Fievel y el Nuevo Mundo"**, como dos cintas más que contienen episodios más breves.

Y de ratones a patos, porque por estas fechas se ha puesto en circulación **"El amanecer de Darwing"**, el episodio piloto de las aventuras del Pato Darwing, un justiciero enmascarado dispuesto a cazar criminales. **Disney** ha lanzado al mercado otros productos, que van desde las cintas de **"Canta con nosotros"** a **"Las nuevas aventuras de la Sirenita"**; en estas últimas no sólo encontraréis las historias de Ariel, sino que hay también una aventura protagonizada por Sebastián, el divertido cangrejo de la película original, que en este episodio es nombrado Embajador de la Paz y descubre una conspiración: genial. Si os apetece, tam-





bién podéis prolongar las sensaciones navideñas con el entrañable corto **"Una Navidad con Mickey"**, en el que también participan el Tío Gilito y Goofy.

Para los más pequeños de la casa, también hay novedades: para que se puedan apuntar a la moda jurásica, se ha editado la romántica película **"Dino y Julieta"**, un romance super-original protagonizado por la mascota de los Picapiedra; si os apetece adquirir esta película, os llevaréis además una camiseta super simpática y un pin, todo ello por 1.995 ptas. Otra historia con dinosaurios es **"Dink, El Pequeño Dinosaurio"**, con una hora de duración y a la venta por 1.495 pesetas, aunque puede que resulte un poquillo cursi. Lo que es el colmo de la cursilería es **"Heidi"**, el largometraje sobre la niña que vive en las montañas con su abuelito, pero seguro que a las niñas les encanta y disfrutarán con ella. Y ya metidos en el tema, y sólo para los amantes de las emociones fuertes, ojo a este título: **"La pequeña Locomotora"**; en esta trepidante cinta, la locomotora Tillie se verá obligada a tirar de un tren a través de colinas y tormentas de nieve, arriesgando con gran valentía su pellejo metálico; un viaje emocionante y de gran tensión, no apto para cardíacos.

En lo que a dibujos animados se refiere, sé lo que muchos pensarán: "como el **"Aladino"** de **Disney**, no hay ninguno". Pues hombre, si habéis visto la película y os quedáis con ganas de más, os resultará interesante compararla con **"Aladino"**, una oportuna versión unos cuantos años más antigua que ha editado **Classic Animation**. Recordad sobre todo que los más pequeños bien se merecen empezar el año con risas (y los más mayores también, claro), así que ya podéis ir tanteándoles sobre los personajes que más les gustan, para poder así darles alguna pequeña sorpresa; ¿será quizás el perrazo Scooby-Doo? Pues ojo a la divertida cinta de **"La escuela de fantasmas"**, donde el animalito demuestra su increíble valor. Si no es Scooby-Doo, quedan los Picapiedra, Don Gato, Los Autos Locos,... y docenas más de personajes. La cuestión es que están todos, así que no tenéis excusa. Si debido precisamente a la diversidad de "material-dibu" no os aclaráis, os aconsejamos que optéis por los clásicos que no defraudan a nadie: los largometrajes de **Walt Disney** como **"El Libro de la Selva"**, **"Peter Pan"**, **"Dumbo"**, **"Robin Hood"**,... y desde luego sería un crimen que todavía no hubiéseis visto **"La bella y la bestia"**.

Una última proposición, para los más radicales en esta cuestión; seguro que hay una película con dibujos animados que os convence: **"Cool World" ("Una rubia entre dos mundos")**. ¿A qué sí? Si ya sabemos por dónde van los tiros, ya. Pues hala, a disfrutar de la **Basinger**. Perdón, quería decir de los "dibus".

TOMAS ESCUDERO

Un, dos ,tres no llega a los jóvenes

Los más de veinte años se hacen sentir. Las generaciones de espectadores han cambiado mucho más rápidamente en los últimos años. Este hecho está marcando el programa de **Chicho Ibañez Serrador**, que se resiente de una gran frialdad y aburrimiento. Mejor es que piense en algo menos convencional y bucee en nuevas fórmulas que atraigan a un público más heterogéneo. No entusiasma especialmente a los jóvenes. Este espacio "pasa" de una buena parte de la audiencia.



Aplausos, por favor

Quiere usted ganarse unas pelillas con poco esfuerzo? En principio este reclamo podía ser atractivo para los numerosos españoles que están en el paro. Sin embargo, sabiendo lo que pueden sacar los más agraciados por asistir a varios programas de televisión al mes, quizá no merece tanto la pena. La espera es larga, los descansos interminables, la alegría de los rostros demasiado forzada. Todos buscan un dinerillo que llevarse al bolsillo y confían en una nueva convocatoria. Su trabajo, y sobre todo el tiempo que le dedican, apenas le es recompensado. Los espectadores, sin embargo, tenemos que agradecer su sufrida presencia porque, muchas veces, son los auténticos protagonistas del programa.







Canibalismo electrónico

Se insiste siempre, y ahora una comisión parlamentaria va a estudiar sus efectos, en el carácter nocivo de la televisión, sobre todo en su 'incidencia cultural, ética y educativa'. Parece mentira que se tenga que 'estudiar' el fenómeno que estamos padeciendo en nuestro país. Lo que había que hacer es prohibir ciertos programas o, en su caso, apagar la tele. El problema no está en las imágenes violentas que llegan a los niños o en que éstos sean utilizados con fines comerciales. La gravedad del asunto se encuentra en el morbo de la sociedad española, tan pendiente de la sangre de los demás. Los españoles nos hemos convertido en caníbales electrónicos ¿Será sintoma de una realidad oculta en cada uno de nosotros? Todo el mundo critica cierto tipo de programas pero, día tras día, siguen teniendo el mayor índice de audiencia. La sociedad actual quizá es la que está alentando toda esta programación. Es un hecho a destacar que de toda la oferta actual de televisión sean precisamente los contenidos no específicos los que más violencia encierran (autoanuncios, autropomociones, imágenes de juguetes...y los dibujos animados).

El peor de la semana...

Un buen grupo de amigos, dirigidos por **Fernando y David Trueba** y **José Miguel Monzón** (el **"Wyoming"**), quieren romper una lanza en favor de la originalidad. Lo que esperamos, en principio, es que televisión no le convierta en comodín de intereses y vacíos de programación.



La alegría de los contratos

No nos sorprende el gasto incontrolado y los déficits de cierta televisión pública, cuando firma contratos astronómicos a estrellas que apenas han salido del cascarón y se permite el lujo de retirar su programa de antena por la baja calidad. ¿Cuándo entenderán que la televisión de todos los españoles debe cuidarse con más cariño y consolidarla como algo que pertenece a todo el mundo?



Te interesa saber

- **El fútbol sigue arrasando en casi todas las convocatorias televisivas. La audiencia es siempre, y proporcionalmente, la más alta de la programación.**
- **Que TVE sigue siendo una sangría para todos los españoles. El dinero que nos cuesta no se ve reflejado en la programación que tienen diseñada.**
- **Según un estudio de la empresa Andersen Consulting, las televisones públicas están condenadas a perder dinero hasta 1997. Quienes podrán cubrir sus déficits serán las privadas. Crecerá el sector del cable.**
- **En algunas ciudades españolas se están creando sociedades de 'Sistemas de Cable' con el fin de estar preparados para la emisión de señales televisivas por este conducto.**
- **La 2 tiene una cobertura geográfica que se sitúa en el 98,2%, según Retevisión. Tele 5 y Antena 3 TV sólo llegan al 80,1% del territorio nacional. La futura Ley complicará un poco más la existencia de éstas últimas.**



- **Cada vez son mayores los obstáculos para que las televisiones puedan emitir. A la Directiva de la TV Sin Fronteras se le añade el alquiler de los satélites y enlaces. El proyecto de Ley acaba de pasar a ser debatido en las Cámaras.**
- **TV3 celebra su décimo aniversario. La publicación que recoge su historia desea ser memoria de la sociedad catalana.**

Antología Catódica

DE PENA

- **"¿Quien sabe dónde?"** continúa siendo el programa de más audiencia de televisión.
- Que domine en la rejilla de programación todo un mundo grotesco y de escándalo gratuito. Así poco se puede pedir al nivel cultural de un pueblo.
- Por qué **Tele 5** sigue emitiendo **"La batalla de las estrellas"**. Cada vez es más insufrible y ganso.



- Que cambien continuamente de hora a los informativos de la noche. Algunos de los lectores mayorcitos de esta revista así lo comentan. De seguir así, pronto veremos a los **Carrascal, Altares** y **Aguilar**, a las nueve de la mañana (serán **'Los primeros de la mañana'**).

FELICITACIONES

- Gracias a la contraprogramación nos vemos favorecidos con buenas películas, lo único visible de la pequeña pantalla.
- Para todos los presentadores de las galas de Navidad y Fin de Año. **Los Morancos** estarán en **TVE**, y **Emilio Aragón, Alfonso Arús** y **Concha Velasco** en **Antena 3 TV**. Como se trata de ganar audiencia ¡Qué gane el mejor!
- Por el nuevo programa dedicado al mundo del Circo. **Miliki y Rita Irasema** seguro que tienen fieles espectadores entre la gente joven.
- A **Ignacio Lewin** y **Michael Robinson** los dinámicos presentadores del programa **"El día después"** que cuenta con el aplauso de los lectores de TODO PANTALLAS.





Noticias, Antología

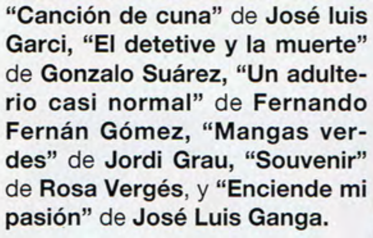


La tele se aprovecha del cine

Continúa la competencia entre estos dos medios audiovisuales. Los productos cinematográficos no sólo constituyen en la actualidad uno de las mejores y más amplias ofertas que nos ofrece la pequeña pantalla al margen de la abundancia de ideas poco creativas y de su espectáculo del sufrimiento. Además, en su afán por elevar el listón de audiencia, cada vez que aparece un gran estreno, aprovecha la ocasión para emitir películas del famoso actor en cuestión. La tele se ha buscado una buena y también vacía estrategia para atraer al público. Debería estudiar un poco más las posibilidades, hoy en día para nada explotadas, de su propio medio.

Coproducciones con televisión

En el proyecto "Medidas urgentes para el audiovisual" que ha presentado la ministra de cultura **Carmen Alborch**, entre las novedades más importantes se recoge que las televisiones tendrán que coproducir un 5% de las películas comunitarias que emitan. Paralelamente, y parece ser que para ya ir haciéndose con la materia, **TVE** abordará en los próximos meses parte de la producción de nueve películas: **"Los peores años de nuestra vida"** de **Emilio Martínez Lázaro**, **"Canción de cuna"** de **José luis Garci**, **"El detetive y la muerte"** de **Gonzalo Suárez**, **"Un adulterio casi normal"** de **Fernando Fernán Gómez**, **"Mangas verdes"** de **Jordi Grau**, **"Souvenir"** de **Rosa Vergés**, y **"Enciende mi pasión"** de **José Luis Ganga**.







Las telecomedias conquistan al público

Una de las ofertas televisivas que pujan con más fuerza son las producciones televisivas que apuestan por la sonrisa y el ambiente cotidiano. El último reconocimiento de este trabajo ha sido para **"Los ladrones van a la oficina"** con el premio Ondas. El autor, **Tito Fernández**, afirma que el secreto de que hayan calado en los espectadores está en que son historias que hablan de nuestro entorno, en su familiaridad, en un excelente helenco de actores y en ser un buen comediante. **Tito Fernández** piensa que estas creaciones son una interesantísima labor para la formación y el contacto audiovisual dentro del ambiente de profunda crisis que aniquila la cinematografía española.



MAS VOTADOS

1 **El Príncipe de Bel Air** ANTENA 3 TV
2 **Cosas de Casa** ANTENA 3 TV
3 **Farmacia de Guardia** ANTENA 3 TV
4 **El día después** CANAL + / **Bola de dragón** TELEMADRID
5 **Primer Plano** CANAL + / **El gran juego de la Oca** ANTENA 3 TV
6 **Metrópolis** LA 2
7 **Los Simpson** LA 2
8 **Lleno, por favor** ANTENA 3 TV
9 **Parker Lewis** AUTONOMICAS
10 **Dinosaurios** LA 2

Los gustos de nuestros lectores continúan reñidos con la audiencia. Estas son las preferencias de nuestros lectores.



Una cita obligada
Por el camino de la publicidad

Quizá no es el momento más apropiado para desarrollar una campaña, pero año tras año se produce algo especial: los espectadores tenemos una cita obligada, única y diferente a todo lo que supone una apuesta publicitaria global y de temporada.

Esperamos que llegue la fecha para acudir esperanzados -y como si se tratara de un reto- al pase por televisión de un anuncio que se presenta como la "chispa de la vida" o "¡Sensación de vivir!". Lejos queda ya -han pasado treinta años- aquel eslogan que decía que "Coca-Cola refresca mejor".

¿Quién no recuerda aquella canción "Al mundo entero quiero dar, un mensaje de paz...". Luces junto al gran árbol de la vida y una sintonía que ha prendido, desde hace muchos años, entre todos los españoles. La verdad es que, lejos de repasar la historia del producto, es más interesante que nos centremos en la presencia del mismo en el mercado y la dimensión que una marca como **Coca-Cola** tiene en nuestra sociedad.

Parece que ha nacido con nosotros, que hemos crecido con ella y ahora, ya un poco más mayorcitos, sigue a nuestro lado para hacernos más agradable nuestras tertulias, nuestros paseos, nuestros momentos de ocio y entretenimiento. Desde luego, podemos decir que nos devuelve una buena parte de lo que invertimos, como consumidores, en la bebida refrescante.

Hasta hace ralativamente poco tiempo, **Coca-Cola** se quedaba en un producto más del mercado de refrescos. Hoy, ya podemos hablar de una compañía que hace crecer todo lo que está a su alrededor. Conocedora de su fiel consumidor, quiere que se encuentre a gusto con su sabor y, para ello, acomete campañas de promoción y patrocinio musical, está presente en competiciones deportivas y máximos eventos mundiales. Muchos ya no recuerdan la campaña de 1975 en la que, tras un eslogan que decía "Anunciamos que dejamos de anunciarnos", quiso apoyar con su iniciativa la campaña institucional para proteger el Patrimonio Artístico Nacional. Apostó por respetar a todos los ciudadanos en su disfrute del arte.

A lo largo del 93 ha intentado un apuesta diferente de imagen: una nueva campaña cambió el contenido visual propio de años anteriores, por otro más acorde con el estilo que la sociedad actual parece entender mejor. Este cambio global ha sido muy bien aceptado finalmente, no sin antes provocar un ligero desconcierto. La verdad, en definitiva, es que al amparo de su logotipo nos dejamos llevar por los mil y un caminos que tenemos ante nosotros.



Ahora, y mientras esperamos que al cambio de año llegue y se asome a nuestros hogares ese anuncio cariñoso y humano, la firma ha puesto en marcha una Fundación, con el fin de apoyar todo tipo de iniciativas en el campo del arte y la cultura. Entender a quien hace crecer una empresa es uno de los objetivos que han permitido consolidar esta propuesta. Ahora seguirá más cerca de nosotros, sugiriéndonos todo tipo de acciones y facilitando su presencia en cada momento de nuestra vida.

EMILIO GARCIA.





MAS VOTADOS

1. Kas Naranja/Limón
2. Canal pirata Sega
3. Coca-Cola
4. Levi's
5. Golf GTI
6. Nike, Just do it
7. Renault Clio-Williams
8. Apple Macintosh
9. Twingo
10. Audi





"¡MAS SERIEDAD!"

Una queja: ¿Por qué demonios las privadas no anuncian los estrenos de series como **"Ramma"** o **"X-Men"**? Cada vez que pongo la televisión me encuentro una nueva serie no anunciada.

José Luis Caldelas Ruiz
(Gerona)

Quería denunciar la falta de información a la que somete **Tele 5** a sus espectadores, cambiando en el último momento películas largo tiempo anunciadas o cambiando el horario y periocidad de las series que emite.

David Manuel Cabal Inés

Desde luego hay "ciertas cadenas" que son impresentables. Lo que comenzó propiciado por el arma de la contraprogramación se está convirtiendo en una total falta de seriedad profesional. Nos han llegado muchas cartas que critican esto y es que es uno de los graves fallos que caracterizan a la televisión actual, capaz de acabar con la paciencia del más firme espectador. Así si alguien necesita una dosis de euforia nerviosa el mejor remedio es sentarse durante unas dos horitas frente al televisor, es algo infalible. Se debería pensar más en las sufridas personas que nos encontramos al otro lado de la pantalla; sí, en los que formamos ese buscado "índice de audiencia". A ver si por una vez nos escuchan. ¡Basta ya de faroles!

PARKER LEWIS, "EL MALTRATADO"

Por qué ponen a **"Parker Lewis nunca pierde"** en horarios de relleno? Es una de mis series favoritas y creo que se debería cuidar más, es una serie diferente.

Jorge Fernández Garral
Torrejón de Ardoz (Madrid)

*No podemos darte una razón concreta de por qué se están comportando así con esta original serie televisiva que ha encontrado multitud de incondicionales (nuestro compañero, en el número anterior, ya lo denunciaba). Sin embargo, no piensan así **Telemadrid** y las otras autonómicas que lo emiten, sometiéndolohasta el momento a unos cuarenta cambios de programación. Lo cierto que es que poco a poco se están cargando una de las poquitas historias que merecen la pena ver. No sé en que piensan los dichosos programadores.*

Y LOS DEMAS, ¿QUE?

Desde este apartado me gustaría hacer una crítica hacia las telenovelas emitidas en televisión. Esas series sin pies ni cabeza, con mal sonido, pésimas en ideas, y prefiero no decir nada de los actores. Pero para colmo, este verano, todos los días a la hora del café todas las cadenas de televisión de este país se han cebado poniendo estos telerrollos, no acordándose ninguna de los creo que miles a quien no nos gustan estas series.

Oscar Benavides Gálvez
(Palencia)

Y crees bien Oscar. Ver la televisión durante el verano pasado era por lo general, más que de costumbre, insufrible. Debe ser que los buenos programas también se van de vacaciones. Y aunque ahora también brillan más por su ausencia, lo cierto es que los "culebrones", con todo mi respeto para sus fanáticos, han perdido mucho protagonismo, aunque no tanto como muchos quisiéramos. Por lo menos, parece que en algo nos han hecho caso.

DEMASIADO BAKALAO

Para cuándo un programa de música algo decente. ¿Existe algún problema con el rock y sus variantes? Porque parece que está sentenciado a muerte. El bakalao sí, pero con patatas y perejil, como dice Arguiñano. Sólo pido más igualdad

José Carlos López Martín
Gijón (Asturias)

*Verdaderamente, necesitamos un programa musical más completo, ya que los existentes se montan siguiendo la "moda bakalaera" (mecánica, mix,...) que ha sido y está siendo explotada hasta la saciedad. Eso por un lado, y luego volvemos al tema de la falta de ideas originales. En este sentido, la fórmula de **"Leña al mono..."** es buena, lo pésimo es que los guionistas parecen haber venido de otro planeta. Por favor, ¿los jóvenes somos así? En fin, espero que alguien se atreva a producir un buen espacio de música. Visto lo que hay. Tendría fácil encontrar un buen número de seguidores. A ver si se animan.*

LOCO POR EL MANGA

Konichi wa", TODO PANTALLAS. Soy un adicto incurable a la animación japonesa, esa que algunos patanes moralistas quieren exterminar. ¿Cuáles son las últimas adquisiciones de las cadenas en este género?

Alex Lobo Cobian
(Madrid)

No eres el único que está enganchado a esta oferta de animación. "Seguro" que nuestras "admirables cadenas televisivas" han tomado nota de ello y se han hecho con varias series. ¿Cuáles son? Quién sabe. En esto tendremos que esperar a encontrarnos con la sorpresa como comentaba nuestro amigo J. Luis Caldelas. De todas formas, no debemos olvidar que desde el Congreso los políticos se está movilizando para controlar mucho más (aunque hasta ahora nadia ha controlado nada) cierto tipo de programación. Ya sabes.

NOS VAMOS A DORMIR

No sé que le ocurre a **Antena 3 TV** con las series: **"Tropical Heat"**, **"Picket Fences"**, **"Salvados por la campana"**, **"Cosas de Casa"** y, sobre todo, **"El Príncipe de Bel Air"**. ¡Pero bueno, ya está bien! Creo haber visto tres veces cada capítulo. ¿Es que no tienen dinero para comprar más? Me encantan esas series, pero creo que les estoy cogiendo manía, siempre lo mismo. Una última cosa: la serie **"Catwalk"**, que han repuesto ya dos o tres veces y luego desapareció. ¿Es que no tienen más o es un problema de audiencia? Muchas gracias y Suerte con la revista.

Daniel López Fernández
Badalona (Barcelona)

*Gracias a ti Daniel. Comprendo tu enfado. Son unos pesados. Este problema no viene por falta de audiencia, puesto que todas las series que tú citas tienen un amplio seguimiento. Más bien creo que lo que pretenden es exprimir su éxito al máximo y parecen no darse cuenta de que así lo que consiguen es aburrir al personal. No hay derecho, se están cargando estas series. Esto debería estar perseguido. ¿O no? Apuesto a que vuelven a pasar **"Calwalk"**. Queremos nuevas historias.*

E ADIVINO

Seguro que esta es la enésima carta de protesta que recibís por la continua repetición de capítulos de **"El Príncipe de Bel Air"**. Pero a pesar de eso quiero protestar y pido nuevos capítulos o la retirada de la serie.

Mario Gómez Díaz
(Salamanca)

Recomiendo a Antena 3TV que empiece a poner capítulos nuevos de "El príncipe de Bel Air". La gente, nosotros, ya protestamos.

Pere Gómez Olivié
Sant. Feliu de Llobregat (Barcelona)

*Os puedo asegurar que las protestas desbordan nuestra redacción. Nos harían falta muchas páginas para publicar todas. **Antena 3TV**, debe tomar urgentemente una decisión, porque lo que está ganado por un lado lo puede perder, inmediatamente, por el otro..*

CARTA A "NUESTRA PANTALLA ENEMIGA"

Espero que nuestra pantalla "enemiga" no "destroce" las series de animación: **"X-Men"**, **"Batman"** y **"Conan"**. Sería la primera vez que defraudara al público juvenil. ¡Ha! y muchas gracias por dejar las películas hasta el final y no pegarle cortes. Felicidades por vuestra gran modestia, ¡Primera de las Privadas!

David Doncel Barthe
Ubeda (Jaen)

LA LISTA INTERMINABLE

Odio la publicidad incluida en los programas. La contraprogramación es un engaño al espectador y a los anunciantes. Ya vale de **"El Príncipe de Bel Air"**. ¿Por qué en la hora Warner meten esos rollos entre las historias? **"Los Fruittis"** y **"Basket Fever"** deberían ser ilegales. La información en Galicia ha sido parcial y técnicamente chapucera...

David Mediavilla Ezquibela
(Vizcaya)

Soy un esporádico tele-vidente que reniega de los anuncios. Vale, ya sé que hay algunos que están muy bien hecho y tal, pero es que las televisiones se pasan, no ya sólo **Tele 5** o **Antena 3TV**, si no también **TVE.** Y, por favor, que no corten los títulos de crédito.

Alex Pérez Rodríguez
(Barcelona)

UN CONSEJO

Los domingos por la noche no te pierdas **"Tiempo de conflictos"**. La mejor serie en mucho tiempo. Si pasas de las pijotadas series de **Tele 5** como **"Sensación de vivir"** conecta con **La 2** a las doce de la noche. Ya sabes, me lo agradecerás.

Manuel Ferri Gandia
Villena (Alicante)

COMUNICADOS

Primero me gustaría decir que estoy esperando a que algún canal de televisión aprenda de **Canal +** respecto al "look tan pro" que tienen. Después expresar mi odio hacia **Tele 5**, ES MALISIMA.

Sergio Itxaso Bidaurrazaga
(Bilbao)

Oye! Bronca total para las privadas respecto a las series, las anuncian y luego no salen, cambian los horarios y luego sólo algunas valen. Y aplauso clamoroso y laurel para las autonómicas y en mi caso especialmente para **Telemadrid**, dando en el clavo con series como **"Bola de Dragón"**, **"Parker Lewis"** y **"Enano rojo"**. La falta de nuevos episodios crea una abstinencia (sobre todo con **"Goku"**) peligrosa, sólo queda rezar. Espero que otras cadenas con más dinero aprendan de las pequeñas.

Eugenio Román Orgaz
(Madrid)

A ver si algún día reponen **"El juego único"**. Fue una serie alucinante que emitía **Tele 5** hace unos años a las doce de la noche, y una semana sí y otra no. Todos aquellos que la vimos y muchos más que han oído hablar de ella necesitamos que la repongan, en vez de tanta españolada. ¡Pero anunciándola en condiciones y a un horario sensato!

David Santo Orcero
(Málaga)

Les escribo esta carta para ver si ustedes me puedenayudar a encontrar películas en vídeo VHS, siguientes: **"Dulces mujeres"** (aprox. de 1977-78), **"Las 14 amazonas"** (aprox. de 1976-77), **"El puño del ángel"** (1992), **"Empujada al límite"**, de artes marciales (programada en Paris en 1992), **"La jaula salvaje"**, **"La jaula humana"**, estas son de cárceles de mujeres... Muchas gracias.

Manuel Lacunza Irigoyen
Iparraguirre, 9
20600-Eibar (Guipuscoa)

Amigo Manuel: perdona que no hayamos contestado antes a tu carta. No lo hicimos pensando que podíamos encontrar nosotros directamente la respuesta. Ahora tenemos que invitar a todos los lectores de TODO PANTALLAS para que si encuentran alguno de los títulos que tú buscas, se pongan en contacto contigo. Avisamos, pues, a todos los que sepan algo de estas películas que escriban a Manuel. Muchas gracias a todos.

CARTEO

Me gustaría que públicaran mi dirección para mantener correspondencia con los fans de la serie **"Twin Peaks"**. Gracias. Y una pregunta ¿Volverá **"Rápido"**? Muchos lo echamos de menos.

Francisco Javier Ortiz Hernández
Vicente Blasco Ibáñez, 34, 2º
Villena (Alicante)

Espero que te escriban. Todos deseamos, por otro lado, que regrese ese programa que tanto nos ha interesado en su momento. Volvemos a comprobar que lo más interesante termina desapereciendo de la programación. ¿Algún día le darán solución al tema? Todos esparamos que pronto. El futuro de la televisión peligra.


OFFICIAL LICENSED PRODUCT
NBA
REVISTA
NBA
Nº21 SEPTIEMBRE 1993 PVP 400 PTAS.
El "three peat" de los Bulls
La revancha de "Air" Jordan
La historia de los Bulls
La intriga del draft-93
EXTRA
ESTADÍSTICAS OFICIALES DE LA LIGA NBA 1992-93
00021
8 480002 035804

por Luis Guerrero



In Utero

NIRVANA
(GEFFEN RECORDS)

Para algunos este disco va a suponer una auténtica decepción; lo será para aquellos que descubrieron al grupo oyendo "Smells like Teen Spirit", "Come as you are" o "Lithium", temas de su anterior trabajo, el célebre "Nevermind" de la portada con el bebé sumergido en el agua frente a unos dólares cogidos por un anzuelo; con él alcanzaron unas cifras de ventas elevadísimas que auparon al trío de Seattle a lo más alto del rock internacional (¡con diez millones de discos vendidos!). Para otros, sin embargo, este disco supondrá un retorno a lo que Nirvana era en sus orígenes, antes de editar "Nevermind"; un admirable retroceso hacia los principios musicales presentes en su primer LP, aquel titulado "Bleach" que para muchos debió pasar tristemente despercibido. Ojo, que "In Utero" es muy buen disco, pero carece del sentido comercial del que le precedió: el sonido es ahora más "sucio", las canciones más ásperas y se observa más furia por parte de **Kurt Cobain** a la hora de interpretar sus propias composiciones (en alguna no sabemos si canta o chilla). Temas como "Heart-Shaped-Box" o el rabioso "Milk It" no llegarán a número 1 de las listas, pero dejarán buen sabor de boca entre los aficionados al punk-rock.

Ya están aquí

LOS HERMANOS DALTON
(DRO-TRES CIPRESES)

Pueden parecer, en principio, uno de esos muchos grupos "de cuyos nombres me acuerdo pero no quiero decir", que irrumpen en el panorama musical nacional para acomodarse y adoptar posturas fáciles nada más alcanzar cierto éxito. Pero son varias las razones que nos inducen a pensar todo lo contrario: la primera es un mini-LP editado el año pasado al que llamaron "Luces de Hollywood", que cabe considerar como una auténtica declaración de principios del grupo, pues todos los temas eran versiones de **Velvet Underground, Kinks, Rolling Stones, Flammin'Groovies**... Toda una serie de grupos que, junto con otras bandas como **091, Lagartija Nick, Teenage Fanclub** o **Sugar**, se manifiestan como las influencias más destacadas de esta banda. La segunda razón por la que apoyamos a los **Dalton** es precisamente este LP, que supone su estreno en disco grande. Los trece temas de la edición en CD son auténticos "latigazos" pop donde melodía, frescura y fuerza se unen para dar forma a un disco de una banda absolutamente prometedora. El primer sencillo, "Los latidos de siempre", es un primer aviso de lo que estos tres hermanos gaditanos pueden hacer; otros temas que también merecerían verse editados en formato de single son "Ya lo sabes" o "Ya están aquí".





Both Sides

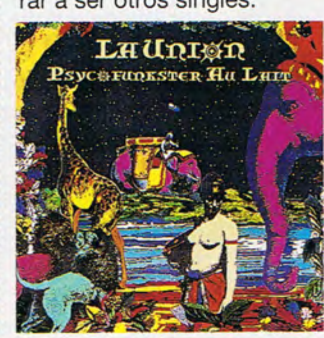
PHIL COLLINS
(WEA)

Phil Collins ya es prácticamente una leyenda; su relación con **Genesis** y su carrera en solitario son capítulos destacados de la historia de la música pop mundial, pero es que ahora habrá que añadir a ese historial la grabación de este sorprendente disco en el que **Phil** no ha necesitado a nadie. El solito, con su equipo de doce pistas, ha grabado la mayor parte de este material en su propia casa, interpretando todos los instrumentos (¿Todos? ¡Todos!) y por supuesto, cantándolos; ésto sí que es un verdadero trabajo "en solitario", ¿no? Según el autor, la intimidad de su propio estudio le ha permitido concentrarse mucho más y poner un sentimiento que hasta ahora no había experimentado al grabar sus anteriores trabajos en estudios llenos de cotillas. La verdad es que a pesar del animado ritmo de la canción que todos habéis oído por la radio, "Both Sides", en el resto de temas predominan los tonos intimistas y las melodías más suaves. A destacar el genial "We Wait and We Wonder", otro magnífico corte con un inicio en plan himno gaitero y un enérgico mensaje contra el terrorismo. En los otros cortes hallaréis baladas y textos igualmente emotivos. Estamos de verdad ante un músico que merece los mayores éxitos.

Psycofunkster Au Lait

LA UNION
(WEA)

La presencia de **Stephan Galfas** como productor de este disco daba a entender que el grupo formado por **Rafa Sánchez** (voz), **Luis Bolín** (bajo) y **Mario Martínez** (guitarra) iba a adoptar una línea más cercana al rock duro con el que este productor acostumbra a relacionarse; pero si bien es cierto que algunos temas se muestran más guitarreros y enérgicos que en anteriores trabajos, también es verdad que desde sus orígenes este grupo ha ido evolucionando con una línea coherente y siempre pendiente de las tendencias más mayoritarias. Lejos quedan ya aquellas sorpresas como "Sildavia" o "Lobo hombre en Paris", estandartes de una generación que seguramente hoy todavía se siente identificada con **La Unión**, y que acepta de buen grado esa evolución de la banda. Quizás ya no sorprenden a nadie, pero en los estudios neoyorquinos han logrado un disco que puede oirse repetidas veces sin que llegue a cansar, con temas suaves como "Verano del 82" o "La casa de los sueños" (con su guitarra acústica). De momento, el single "Hermana tierra" ha recibido los mayores elogios y ha subido vertiginosamente en las listas de éxitos. Seguro que tenemos **Unión** para una buena temporada, porque hay varias canciones que pueden aspirar a ser otros singles.







Vs

PEARL JAM
(EPIC)

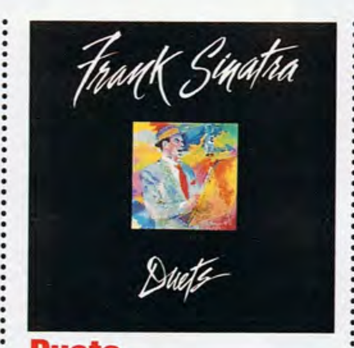
Todos conocemos el movimiento musical aparecido hace unos años en la ciudad estadounidense de Seattle: el ya famoso "grunge", a raíz del cual salieron a la luz numerosas bandas de sonido punk-rock. Algunas de ellas aportaron calidad, originalidad y frescura al panorama musical existente; otras, en cambio, no hicieron más que aprovecharse del fenómeno y hacer valer su lugar de procedencia para obtener mayores beneficios en la venta de sus discos. Dentro del primer grupo contaríamos a **Nirvana, Mudhoney, Flop** o **Buffalo Tom**; en el segundo grupo tendríamos que incluir, entre otras, a **Pearl Jam**, un grupito que en este LP nos demuestra todas sus limitaciones a la hora de hacer buena música. Es cierto que de su anterior disco, "Ten", vendieron seis millones de discos, pero en este caso sólo canciones como "Go" o "Leash" nos salvan del aburrimiento; la mediocridad alcanza sus cotas más elevadas en temas como "W.M.A." (una canción inclasificable), "Indifference" (un título plenamente acertado) o "Elderly Woman Behind". En definitiva, existen opciones mucho más interesantes en ese panorama americano alternativo. Y para colmo, una presentación del disco tan penosa que ni siquiera incluye las letras de las canciones.

Mujer

MARTA SANCHEZ
(POLYGRAM IBERICA)

Hacía tiempo que no sabíamos nada de la ex-cantante de **Olé Olé**, pero la chica andaba por Los Angeles y Nueva York grabando su primer LP en solitario. Siempre habrá sectores que criticarán sus facultades vocales, y vale que no es **Gloria Estefan**, pero seguro que este trabajo va a encantar a sus incondicionales y a quienes superen los prejuicios que a menudo se levantan contra algunos/as cantantes como ella. Como era de esperar, la voz principal se halla arropada (a veces queda incluso en desventaja) por la presencia de la música de alta tecnología y de los abundantes coros, pero a priori este conjunto de 12 canciones se muestra como un trabajo serio e interesante. Canciones pegadizas como "Olvídate de mí" (una de las mejores, con una **Marta** en plan rompe-corazones) o el clásico espiritual "Amen", que aquí es toda una sorpresa, brillan por encima de otras más vulgares que machacan el tema del desamor, la pareja o el feminismo ("De mujer a mujer"). Se incluye la versión en inglés de "Desesperada", aunque las letras de una y otra tienen muy poco que ver entre sí. Las amplias pretensiones del disco se evidencian en los créditos del álbum, en el que figuran todos los "musicians" que han colaborado en la grabación.





Duets

FRANK SINATRA
(CAPITOL)

Aunque a primera vista algunos de vosotros podréis pensar que este disco no parece dirigido a los jóvenes lectores de TODO PANTALLAS, debemos hacer mención de esta histórica grabación. Los más jóvenes quizás no hayáis oido hablar de la leyenda que **Francis Albert Sinatra** se ha forjado en el mundo de la música: no es un cantante más, sino que él es "la voz". El señor nació en Nueva Jersey en 1915, lo que significa que con sus 78 años sigue al pie del cañón (aunque este "Duets" ya se considera prácticamente su testamento musical) y su voz mantiene todavía una calidad que ya la quisieran para sí muchos cantantes de grupitos actuales. En esta grabación, sin embargo, el interés radica en los duetos que el "figura" se marca con varios de los más famosos cantantes del mundo; con cada uno, una canción (aunque eso sí: cada uno grabó su parte por separado, uniéndose después las dos voces en la mezcla final); desde **Barbra Streisand** hasta **Julio Iglesias**, de **Gloria Stefan** a **Bono**, pasando por **Aretha Franklin** o **Carly Simon**; en el último tema, incluso, la pareja la forma con el famoso saxofón de **Kenny G**. De esta manera logrará llamar la atención de varias generaciones de oyentes, que desearán oir a sus ídolos preferidos.

Tu generación

DC 3
(FONOMUSIC)

Los tres componentes de **DC 3** entraron en las listas de éxitos con su canción "Dentro de mi piel", pero fue una visita rápida y salieron enseguida. Aunque el LP contiene varios temas de muy agradable audición, en general es un conjunto irregular. Sobre todo, su versión de "Lobo Hombre en Paris" hace que la canción original de **La Unión** resulte una gozada. Otros peores han tenido más éxito.





MUSICA TOP

(LP, MC, CD)

1 Mi tierra
EPIC

2 The Spaguetti Incident
R.C.A.

3 Duets
HISPAVOX

4 Beatles 1967-70
EMI-ODEON

5 Beatles 1962-66
EMI-ODEON

6 Promises and Lies
VIRGIN ESPAÑA

7 Both Side
WARNER MUSIC

8 Elements the Best
VIRGIN ESPAÑA

9 24 páginas inolvidables
SERDISCO

10 Solo para ti
ED. MUSICALES

* Datos facilitados por AFIVE (27-11-93).

Carlos Avia



SUPERENIGMAS
"EL SAFARI DEL TIGORSA" Y "EL SABOTAJE EN EL PARQUE DE ATRACCIONES".
John Speirs. 1993.
P.V.P. 1.325 ptas c/u.

Eres un maestro resolviendo enigmas? Esta es la pregunta que te plantean los dos libros **John Speirs**. Para confirmarlo te encontrarás con el profesor Halliwell y sus amigos, que te proponen una aventura en la que tendrás que resolver rompecabezas, laberintos y acertijos. En la otra historia, el señor Butteroni, su sobrino y otros amigos tendrán, con tu ayuda, que intentar solucionar la misteriosa situación que se vive en el muy conocido Parque de Atracciones Los Trece Payasos. La excelente presentación de las historias, y las atractivas ilustraciones, te van a permitir disfrutar a lo grande de la aventura y, si te pierdes en algún momento, no dudes de que alguien te podrá echar una mano.



CIENCIA VISUAL ALTEA
Colección.
P.V.P. 2.000 Ptas. c/u.

En colaboración con el Museo de Ciencias de Londres, **Altea** pone en manos de los niños y jóvenes una colección de indudable calidad. Con esta línea quiere invitar a todos a que se interrogen sobre el mundo que les rodea. Les invita a que pregunten sobre por qué y cómo funcionan las cosas, desde los hechos cotidianos hasta lo extraño. Con estos libros, la consulta se hace más agradable y la comprensión de las cosas muy sencilla. El despliegue visual es muy atractivo y sugerente. Nadie puede escapar a la lectura relajada de los temas que se proponen. En este primer lanzamiento están en el mercado los siguientes títulos: "Materia", de **Christopher Cooper;** "Electricidad", de **Steve Parker**; "Fuerza y movimiento", **Peter Lafferty**; y "Luz", **David Burnie.**



MI VIDA Y YO
Michael Caine.
Ediciones B. 1993.
P.V.P. 2.500 ptas.



Resulta difícil adentrarse en una biografía olvidándose de quien es el protagonista de la misma. Una historia cinematográfica obliga a tener presente muchas de las imágenes que nos han atrapado en el tiempo y que permanecen en nuestra memoria congeladas, esperando fluir siempre en cualquier conversación. Esto es lo que nos sucede ante este libro. Quizás, más allá de la semblanza familiar y profesional que nos ofrece **Michael Caine,** se encuentra el trabajo de gran escuela que nos ha dado en películas como **"La llave", "El hombre que pudo reinar", "La mano", "El cónsul honorario"** y, por encima de todas ellas, **"La huella".** El ejercicio de interpretación que desarrolló en esta película ha quedado como la mejor muestra de su saber hacer; y no sólo por su impresionante papel, sino porque delante de él tuvo a un **Laurence Olivier** inmenso. Su amigo Larry le enseñó muchas cosas, le dio tranquilidad y confianza en sí mismo y una gran amistad. Los pequeños y grandes detalles de una vida dedicada al cine se recogen en las páginas de este libro, en el que difícilmente pueden tener cabida las más de ochenta películas que completan el curriculum de Maurice Joseph Micklewhite (**Michael Caine**).

EL CINE ESPAÑOL CONTEMPORANEO.
Emilio C. García Fernández
Cileh. 1992.
P.V.P. 2.000 ptas.

Al hablar de los trabajos que se centran sobre esta última etapa del cine español, considero oportuno destacar aquí el libro escrito por nuestro director, investigador de reconocido prestigio, que ha aportado numerosos textos interesantes sobre el discurrir de este cine nuestro, que busca un horizonte más esperanzador para su futuro. Conocedor de las parcelas industriales, la exposición que hace en el mismo atiende no sólo a la aportación creativa de la producción habida desde 1970, sino que analiza con detenimiento los intrincados caminos de la producción, distribución y exhibición, valorando en sus justos términos las aportaciones y repercusiones habidas tras cada actuación. Con una ventana abierta a los problemas derivados de toda intervención legal y a la aplicación del tratado de Maastrich, el libro permite un acercamiento personal y singular a nuestro cine, y descubre algunos de los temas más candentes que, hoy, se están tratando con respecto al GATT.





DE TEBEOS
Número 2, 175 ptas.

Nos han remitido este "divulgativo periódico sobre la historieta" y, nosotros, siempre abiertos a este tipo de comunicaciones, le dedicamos su espacio. La sencillez de la publicación se ve recompensada por la calidad de los trabajos que aparecen en su interior, en los que se aúnan la entrevista con la información y el estudio, siempre bajo un prisma didáctico que recupera la pasión por el tebeo. (Diego Cara. Apdo de Correos 338. 04080-Almería).



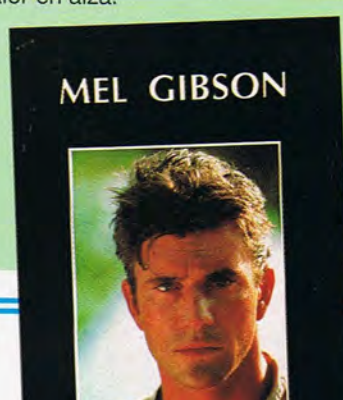


ANGELO.
Luchino Visconti.
Ediciones B. 1993.
P.V.P. 1.900 ptas.

Hace ya mucho tiempo que no teníamos la oportunidad de hablar de **Visconti.** La ocasión nos la brinda la aparición de esta novela inédita, en la que nos confirma algunas de las ideas que siempre comentamos, sobre todo durante su dilatada trayectoria como director. No se trataba exclusivamente de un hombre de cine, su riqueza cultural se apreciaba en su guiones, auténticas joyas en donde se aunaban literatura, pintura, teatro, música y todo un cúmulo de vivencias personales. Quizá son los rasgos que se aprecian en Angelo, en donde la infancia y el ambiente que siempre le ha rodeado, fluyen en cada una de sus líneas con una maestría plástica que sobrepasa los límites de lo estrictamente literario. Aunque esta novela surge en el momento en el que intenta adentrarse en el mundo del cine y, todavía, no tiene argumentos sólidos propios de la madurez. Indudablemente, para todos los que seguimos en su momento la carrera de Visconti, este texto nos ofrece nuevas luces sobre su vida interior, su manera de entender el mundo, la sociedad, y los instantes de cada vida. Quizás, con este referente, sus grandes películas como Muerte en Venecia, serían interpretadas de otra manera.

MEL GIBSON
Guzmán Urrero Peña.
Royal Books. 1993.
P.V.P. 2.300 ptas.

La colección retratos de **Royal Books** sigue ofreciendo textos sobre la trayectoria profesional de algunos de los grandes rostros del cine internacional. Desde 1992 esta línea editorial nos ha acercado a actores de la talla de **Arnold Schwarzenegger, Sharon Stone, Kim Basinger, Michelle Pfeiffer** y **Harrison Ford**. Desde luego la galería de personajes es lo suficientemente atractiva como para seguirle los pasos.
En este caso, el libro de **Mel Gibson** hace un repaso a su ya extensa filmografía, recordando sus comienzos y el trabajo realizado al lado de directores como **George Miller** y **Peter Weir**, que lanzan al estrellado a un joven neoyorkino que por avatares de la vida, regresa de joven a las tierras australianas de sus antepasados. **"Eternamente joven"** es su último trabajo estrenado en España, pero nadie puede olvidar las sagas **"Mad Max"** o **"Arma Letal"** y títulos como **"El año que vivimos peligrosamente"** y **"Cuando el río crece"**. Se trata de recordar, también con buenas ilustraciones, la vida de un valor en alza.



VEINTE AÑOS DE CINE ESPAÑOL.
Jose E. Monteverde
Paidós. 1993.
P.V.P. 1.500 ptas.

Los cambios producidos en nuestro cine, que no en nuestra industria, a lo largo de estas últimas décadas, no han sido excesivamente llamativos, entendiendo que apenas se ha buscado consolidar algunos de los temas más importantes para que toda la estructura industrial funcionase con cierta coherencia. Este período ha estado más marcado por los cambios políticos que por las nuevas ideas creativas. Por ello, además de revisar el aparato legislativo que ha condicionado la producción de cine es España, se hace necesario analizar a fondo el interés que han tenido los profesionales por sacar adelante su propio trabajo.



¡¡Todo en merchandising!!



Entra en nuestro club

Ponte al día sin salir de casa

¡¡Benefíciate de los interesantes descuentos!!



- Merchandising
- Buzón del Club
- Amigos de Todo Pantal
- Regalos
- Y cada vez más regalo

GRAN CONCURSO

En TODO PANTALLAS estamos creciendo a toda velocidad, y en esta ocasión te proponemos ayudarnos, con un concurso nuevo y divertido para ti y tus amigos. Lee cuidadosamente las bases de participación, y al mismo tiempo que puedes ganar uno de los 5 fabulosos lotes de premios, nos ayudarás a que nuestra/vuestra revista sea cada día más conocida entre tus amistades. Corre a formar tu equipo, participa divirtiéndote con tus amigos al mismo tiempo que nos ayudas a crecer, y... ¡suerte!

BASES

1 Convence a 4 amigos (de tu facultad, escuela, barrio, oficina, colegio) para participar en el Concurso Todo Pantallas. Preséntales la revista si no la conocen (seguro que les mola, y de paso nos ayudas a tener más amigos).

2 Escribe sus datos en el apartado correspondiente de la 'Hoja de Equipo', y ponte tú como JUGADOR 1. Inventad un nombre para vuestro equipo y lo escribes también.

3 Fotocopia (si no quieres romper tu valioso ejemplar de este mes) la página, pégale el triángulo con Pantallito -eso SI lo tienes que recortar-, y envíalo todo a nuestra dirección, para que llegue antes del 1 de febrero.

4 Entre todas las 'Hojas de Equipo' recibidas, se elegirá una mediante sorteo a celebrar en los primeros días del mes de febrero de 1994.

5 Esa misma noche (en la primera quincena de febrero), se telefoneará a cada miembro del equipo, al mismo tiempo, y se les hará tres preguntas que tienen que contestar instantáneamente:

PREGUNTA 1

¿CUAL ES EL NOMBRE DE TU EQUIPO? (La respuesta, obviamente, es el nombre que habréis puesto en la hoja al enviarla).

PREGUNTA 2

¿COMO SE LLAMA LA MASCOTA DE TODO PANTALLAS? (Si no sabes esta respuesta, Pantallito se pondrá muy triste).

PREGUNTA 3

UN DATO DEL NUMERO CINCO DE TODO PANTALLAS. Aquí te preguntarán a ti y al resto de miembros de tu equipo algo relacionado con cualquier página del número 5 (que saldrá a la calle a finales de enero): de qué color es el Pantallito de tal página, etc. Por ello tenéis que tener preparado al lado del teléfono, o a mano, un ejemplar de ese número.

6 Si tu equipo y tu contestáis correctamente a estas tres preguntas -más fácil imposible-, automáticamente habréis ganado los cinco lotes de regalos que te citamos a continuación. ¡Y ya está!

7 Si alguno de los cinco integrantes del equipo elegido falla alguna de las preguntas, automáticamente se sacará otra hoja, repitiéndose la operación.

TODO PANTALLAS

PREMIOS

Cinco lotes de regalos de primeras marcas y actualidad compuestos cada uno de: 1 cinta VHS de la película "Drácula" (Coppola), 1 gorra de "Sólo en casa 2", 1 suscripción gratis a TODO PANTALLAS durante un año, 1 juego de Rol, 1 videojuego de ordenador para PC, 1 cartel de estreno cinematográfico, 1 juego de tablero, 1 banda sonora original de película en CD, 1 camiseta de "Bola de Dragón", 1 Kit de Efecto Especial de Maquillaje, 1 libro, y... ¡una sorpresa secreta en cada caja!. Además, el JUGADOR NUMERO UNO de la hoja de equipo elegida recibirá gratis una suscripción sin límite de duración a TODO PANTALLAS, recibiendo gratis la revista en su domicilio mientras se publique.

HOJA DE EQUIPO

NOMBRE DEL EQUIPO: ....
PROVINCIA DEL EQUIPO: ....

DATOS JUGADOR UNO
Nombre y Apellidos: ....
Teléfono: ....
Domicilio: ....
Código Postal: ....
Ciudad: ....

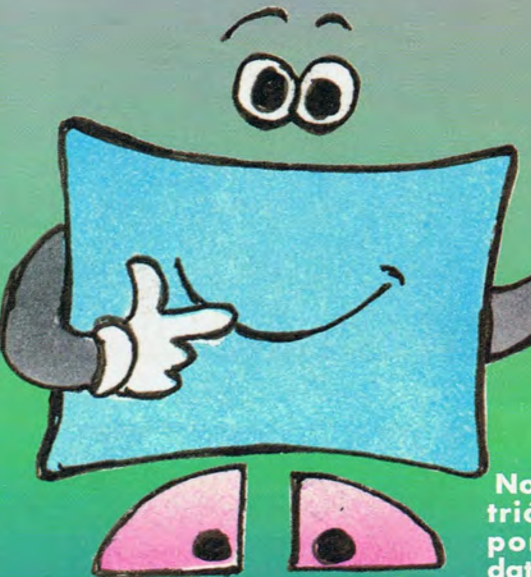
DATOS JUGADOR DOS
Nombre y Apellidos: ....
Teléfono: ....
Domicilio: ....
Código Postal: ....
Ciudad: ....

DATOS JUGADOR TRES
Nombre y Apellidos: ....
Teléfono: ....
Domicilio: ....
Código Postal: ....
Ciudad: ....

DATOS JUGADOR CUATRO
Nombre y Apellidos: ....
Teléfono: ....
Domicilio: ....
Código Postal: ....
Ciudad: ....

DATOS JUGADOR CINCO
Nombre y Apellidos: ....
Teléfono: ....
Domicilio: ....
Código Postal: ....
Ciudad: ....

NOTA: Las cinco direcciones han de ser diferentes: valen del mismo domicilio/portal. El mismo equ puede enviar todas las 'Hojas de Equipo' que des siempre que lleven el triángulo correspondiente re tado y pegado. A los ganadores se les remitirá su de regalos gratis por correo, apareciendo sus nomb publicados en el siguiente número (6) de TODO PAN LLAS. Si los ganadores lo desean, se les hará una trevista que también saldrá publicada, en la secc 'Amigos de TODO PANTALLAS'.



No olvideis inclui triángulo recorta poniendo todos datos. Enviar vues cartas copiando cl mente en el sobre:

TODO PANTALLAS
Gran concurso Todo Pantallas
EDICIONES ESEUVE
C./ Batalla del Salado, 34,
Esc. B - 1º.
28045 - MADRID



LA SIRENITA









REF.	P.V.P.	TOTAL
21/1	975	
21/2	960	
21/3	2809	
21/4	2325	
21/5	1995	
21/6	1625	
21/7	1650	
21000	1581	
21001	1295	
[illegible]	[illegible]	

UDS.	REF.	P.V.P.	TOTAL
	21005	570	
	21014	495	
	21015	550	
	21018	550	
	21019	550	
	21020	1350	
	21021	925	
	21026	1595	
	21027	2495	
	[illegible]	[illegible]	

UDS.	REF.	P.V.P.	TOTAL
	21030	1595	
	21032	1695	
	21034	2225	
	21043	1295	
	21045	1525	
	21049	891	
	21051	425	
	21070	1783	



21/4
JUEGO TRES PIEZAS
3 PCS MELAMINE SET

21/1
VASO DOBLE PARED
DOUBLE WALL GLASS

21/7
MANTEL DOBLE PARED
DOUBLE WALL PLACEMANT

© DISNEY



21014
TISSUES IMPRESOS SIRENITA
FACIAL PRINTED TISSUES

21015
LAPIZ LABIAL
LIP BALM GLOSS

21005
TIRITAS
PRINTED ADHESIVE BANDAGE

21051
DENTIFRICO
TOOTH PASTE



21003
ESPUMA DE JABON
5,5 OZ FOAM SOAP

21043
DOSIFICADOR SIRENITA
LIQUID SOAP PUMP

21000 GEL DE BAÑO
CREMOSO(198 G.)
10 FL.OZ. BUBBLE BATH

21001
GEL DE BAÑO (296 ML.)
10 FL.OZ. BUBBLE BATH

© DISNEY



21070
TAZA/GEL DE BAÑO/CEPILLO DIENTES
CUP/BUBBLE BATH/TOOTH PASTE

21032
MALETIN ASEO
COSMETIC TRAVEL BAG

21030
JABONERA FLOTANTE
FLOATING DISH

Referencia	Cantidad	PVP

OTAL + 445 pts. de gastos de envío

Apellidos ....
Nombre ....
Dirección ....
Población .... Código postal ....
Provincia .... Teléfono ....

FORMA DE PAGO

Cheque adjunto ☐ /Reembolso ☐ /Tarjeta de crédito(marque la que corresponda)

☐ Visa — Nº. tarjeta ....
☐ Eurocard — Fecha de caducidad ....
☐ Mastercard — Titular ....
☐ Access
☐ American Express — Firma ....

Envía este cu
con tu pedid



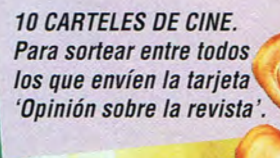
C/ Batalla del S
34, Escalera B
28045 Madr
Tel. 539 01 03 - Fax. 5

TODO PANTALLAS CLUB

¡Participa en nuestra revista, colabora en las secciones, y entra en el sorteo de cualquiera de todos estos regalos! Envía las tarjetas de tus secciones preferidas, antes del 1 de febrero, y... ¡suerte!

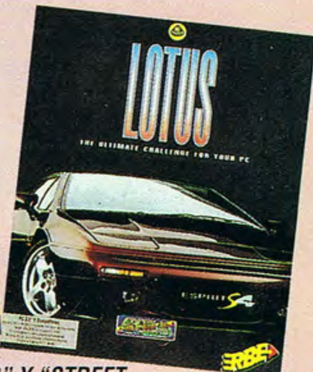


2 LIBROS "LAS PELICULAS DE LOS 80" (Cortesía de Editorial Paidós). Para sortear entre todos los que envíen la tarjeta 'CINE/VIDEO/TV'.



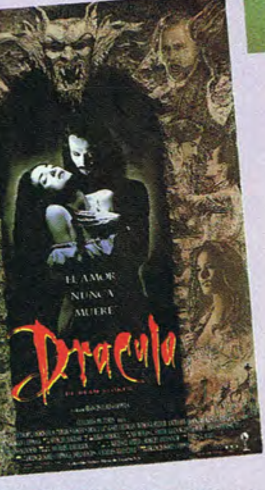
10 CARTELES DE CINE. Para sortear entre todos los que envíen la tarjeta 'Opinión sobre la revista'.



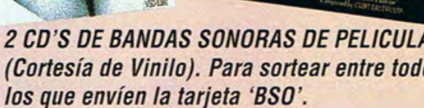


2 JUEGOS DE PC: "LOTUS" Y "STREET FIGHTER II". Para sortear entre todos los que envíen la tarjeta de la sección 'VIDEOJUEGOS'.

25 GORRAS DE LA PELICULA "SOLO EN CASA 2" (Cortesía de FOX VIDEO). A sortear entre todos los acertantes del CONCURSO







2 CD'S DE BANDAS SONORAS DE PELICULA (Cortesía de Vinilo). Para sortear entre todo los que envíen la tarjeta 'BSO'.

...ULAS VHS DE "DRACULA" ...ía de Columbia Home ... Para sortear entre todos los ...íen la contestación correcta ...CURSO CINEMAGIA 4'.

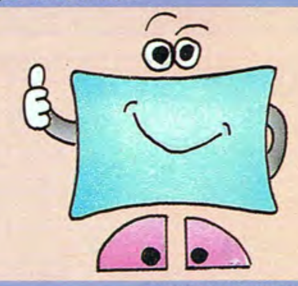
Nota: Sorteos a celebrar entre todas las cartas recibidas en nuestra redacción antes del 1 de febrero. No se admiten fotocopias de las tarjetas centrales para participar en los mismos.



1 MAQUETA-DIORAMA DE "EL IMPERIO CONTRA-ATACA: BASE REBELDE DE HOTH". Para sortear entre todos los que envíen la tarjeta de la sección 'CINEMAGIA'.



2 JUEGOS DE ROL: "UNIVERSO". Para sortear entre todos los que envíen la tarjeta central de la sección 'ROL&GAMES'.



NO OLVIDEIS INCLUIR SIEMPRE VUESTRO NOMBRE COMPLETO, DIRECCION Y TELEFONO EN CADA TARJETA. ENVIAR VUESTRAS CARTAS A:

TODO PANTALLAS
(Indicando SECCION/CONCURSO...)
EDICIONES ESEUVE
C/ Batalla del Salado, 34, Esc. B- 1º
... MADRID

UPPER DECK TE INVITA A FORMAR PARTE DEL UPPER DECK COLLECTOR'S CLUB EN ESPAÑA

Es muy sencillo formar parte del Club: envía 5 sobres vacíos de cualquier colección de Upper Deck a la dirección del Club y ya eres socio.

-Existen tres colecciones de tarjetas UPPER DECK en el mercado español que se venden en los kioskos:





"AVANCE DEL MUNDIAL U.S.A. 94":
210 Tarjetas y 9 hologramas con las más importantes figuras del fútbol mundial que han participado en los partidos de clasificación para disputar la Copa del Mundo de Fútbol que se celebrará en Estados Unidos durante 1994. Se venden en sobres con 6 tarjetas. También se vende un álbum-archivador.

"HIGH SERIES NBA BASKETBALL":
255 Tarjetas y 9 hologramas con las más recientes y esperadas imágenes del baloncesto norteamericano. Las estrellas consagradas y los nuevos "Top Rookies". Con biografías y estadísticas en español en cada tarjeta. Y con tarjetas especiales de los jugadores más famosos. Se venden en sobres de 10 tarjetas. También se vende un álbum-archivador.



"PREMIER NBA EURO EDITION":
200 Tarjetas y 9 hologramas con las estrellas del baloncesto NBA y del baloncesto europeo. Fotos exclusivas y textos en español-inglés. Se venden en sobres con 10 tarjetas. También se vende un álbum-archivador.



Te presentamos, en EXCLUSIVA PARA los socios del CLUB, la colección "LA BELLA Y LA BESTIA" en Italiano-Inglés para que conozcas uno de los productos internacionales de Upper Deck.
El Club informará a los socios interesados en cualquier producto Upper Deck de todo lo relacionado con cada colección.

EL CLUB TE OFRECE:

- ★ Información puntual de todas las actividades de Upper Deck en España.
- ★ Ofertas especiales para socios.
- ★ Contactos con los socios del Club que quieren intercambiar tarjetas con otros socios.
- ★ Recordarte las colecciones de Upper Deck en el mercado español y la opción de completarlas.
- ★ Conseguir productos Upper Deck no comercializados en Esp
- ★ Páginas informativas del Club en algunas revistas juveniles del mercado español.
- ★ Regalos sorpresa periódicamente.
- ★ Grandes concursos y atractivos premios para los socios.

LAS CARACTERISTICAS MAS IMPORTANTES DE LAS COLECCIONES UPPER DECK SON:

- ★ Fotos originales y exclusivas para cada colección.
- ★ Excelente calidad del producto que entusiasma a los coleccionistas.
- ★ Ediciones limitadas que aseguran la revalorización de la colección en el mercado.
- ★ Hologramas en tres dimensiones en todas las colecciones.
- ★ Sello Upper Deck de autenticidad en todas las tarjetas.

HAZTE SOCIO DE UPPER DECK COLLECTOR'S CLUB:
Envía 5 sobres vacíos de las colecciones Upper Deck a:
UPPER DECK COLLECTOR'S CLUB
Batalla del Salado 34, Esc.. B, 1°-A
28045 MADRID

Apúntate a las ofertas que te presentamos y conviértete en miembro de un Club con futuro. Upper Deck Collector's Club. Recibirás noticias del Club desde estas páginas cada mes.



LAKERS
WARRIORS



Belle et la Bête
• 198 tarjetas y 9 hologramas.
• Album para archivar la colección.
• Caja de 30 sobres que contienen
10 tarjetas cada sobre: 2.200 ptas./caja
• Album archivador al precio especial
de 550 pesetas. (PVP del álbum 650 ptas)
Oferta exclusiva para socios del Upper Deck
Collectors's Club.
Existencias limitadas. Se servirá por orden de
recepción de pedidos, hasta el fin de las existencias.
Beauty and the Beast
ENTRA EN JUEGO CON LAS TARJETAS
COLECCIONABLES UPPER DECK
"HIGH SERIES NBA BASKETBALL"
Biografías y estadísticas en español.
Referencia Colección: "HIGH SERIES NBA"
• La colección más premiada
en Estados Unidos en 1993.
• 255 tarjetas y 9 hologramas
en tres dimensiones.
Y el álbum para archivar
la colección.
• Caja de 30 sobres que
contienen 10 tarjetas cada
sobre: 3.000 ptas../caja
• Álbum archivador con 2
sobres de 10 tarjetas cada
uno al precio especial
de 550 pesetas.
(PVP del álbum 650 pesetas)
• CON ESTA COLECCION
PUEDES GANAR UN VIAJE A U.S.A.
NBA BASKETBALL
COLLECTOR'S ALBUM
Joe Dumars
Lakers
CHECKLIST



UPPER DECK
TE PRESENTA LAS TARJETAS COLECCIONABLES DE LA SERIE "AVANCE DEL MUNDIAL U.S.A. 94"
WorldCupUSA94
En edición bilingüe español-italiano.
Referencia Colección: "AVANCE U.S.A. 94"
★ Los ídolos del fútbol mundial EN ACCIÓN
★ 210 Tarjetas y 9 hologramas en tres dimensiones. Álbum archivador.
★ Caja de 50 sobres que contienen 6 tarjetas cada sobre: 3750 ptas/caja.
★ Album archivador con tres sobres de 6 tarjetas cada uno al precio especial de 550 ptas. (PVP del álbum 650 pesetas)
UPPER DECK FOOTBALL
DENMARK • THE NETHERLANDS • ENGLAND • SWEDEN
WorldCup USA 94
ITALIA
INTERNATIONAL ALL-STARS ★ INTERNATIONALE STARS
NEDERLAND
INTERNATIONAL ALL-STARS ★ INTERNATIONALE STARS
CORTAR O FOTOCOPIAR
Apellidos
Nombre
Dirección
Población
Código postal
Provincia
Teléfono
FORMA DE PAGO
Cheque adjunto ❏ /Reembolso ❏ /Tarjeta de crédito(marque la que corresponda)
❏ Visa
❏ Eurocard
❏ Mastercard
❏ Access
❏ American Express
Nº. tarjeta
Fecha de caducidad
Titular
Firma
Envía este cupón con tu pedido a:
UPPER DECK
COLLECTOR'S CLUB
C/ Batalla del Salado
34, Escalera B - 1ºA
28045 Madrid
Tel. 539 01 03 - Fax. 528 87 59
Referencia
Descripción
Cantidad
PVP
+ GASTOS DE ENVIO 300 PTAS.

CONCURSO SOLO EN CAS[A] 2

The New York Newspaper

¡LOS CACOS SE ESCAPAN!

La familia McCallister siempre aprovecha las Navidades para organizar un viaje de vacaciones con todos sus miembros. En esta ocasión piensan que Florida puede ser el lugar ideal para tomar el sol y divertirse. Casualidades de la vida, una vez más se quedan dormidos y casi llegan tarde al avión. Entre tanto jaleo, por el camino pierden a Kevin...
Solo en Nueva York, con su mochila al hombro y con la cartera de su padre en el bolsillo, Kevin se enfrenta a la gran ciudad.

¿Sabes tú lo que le pasa a Kevin el día de Navidad, qué lugares visita, con quién habla y cómo se reencuentra con su familia?

TODO PANTALLAS Y FOX VIDE

SOLO TIENES QUE CONTESTAR A LAS SIGUIENTES PREGUNTAS:

1. ¿Qué le envía a Kevin su abuela Penélope para el viaje?

....

2. ¿En dónde se ven las caras Kevin y los "Bandidos mojados" y qué hace Kevin antes de escaparse?

....

3. ¿Qué le pasa a Kevin cuando se tira a la piscina del hotel?

....

4. ¿En dónde encuentra, finalmente, la madre de Kevin a su hijo?

....



SI QUIERES CONSEGUIR TU
RECORTA Y ENVIA EL CUP
GINAL DE ESTA PAGINA, L
PUESTAS (PUEDE SER F
PIA) Y TU DIRECCION COM
ANTES DEL DIA 20 DE EN

TODO PANTALLAS
(CONCURSO "SOLO EN CA
C/ BATALLA DEL SALAD
ESC. B, 1- A
28045 - MADRID

CONCUR
JOHN HUGHES CHRIS COLUMBUS
SOLO en CAS

TODO PANTALLAS CLUB

Hemos recibido varios centenares de cartas en las que lectores de toda España nos felicitáis por nuestra revista. No hay una provincia desde la cual no nos hayáis enviado una carta de ánimo o de deseos cordiales de suerte para el futuro de TODO PANTALLAS. Esto nos llena de alegría y nos invita a seguir trabajando, cada día más, para seguir en la misma línea con la que hemos contactado con vosotros. No podemos reproducir todas estas felicitaciones por evidente falta de espacio, pero desde aquí las agradecemos públicamente. Normalmente solo dedicaremos una página al Buzón del CLUB TODO PANTALLAS, pero en esta ocasión hemos querido ponernos 'al día' y por eso utilizamos dos páginas. Sin embargo, nuestra revista también es la vuestra: recordad que para nosotros los lectores no constituyen solamente 'un ejemplar más vendido'. No sois compradores, sois amigos en los temas que nos gustan a todos. Por ello, por ti que estas leyendo estas líneas ahora mismo, seguiremos trabajando. Para que sigáis pasando un rato entretenido o agradable, que os haga olvidar por unos momentos vuestros agobios y problemas del hogar, colegio, trabajo, instituto o facultad, con la lectura de cada ejemplar. Desde el buzón del CLUB TODO PANTALLAS también os deseamos que el año 1.994 sea muy feliz para todos y cada uno de vosotros. Y seguimos esperando el día de conocernos -todos- personalmente. Mientras tanto, nos tenemos que contentar con vuestras cartas... ¡Un gran saludo, y feliz 1.994!

UNA OPINION SINCERA

Queréis una opinión sincera, ¿no?. Pues bien. En tal caso, buena suerte. Lo digo muy en serio, y supongo que sabréis por qué: la lista de revistas de FX, cine Fantástico, Terror y CI/FI que se precipitaban en el vacío es lo suficientemente 'interesante' como para tenerla en cuenta. De todos modos, tenéis mucho a vuestro favor. TODO PANTALLAS no se ocupa de un sólo tema; no es exclusivamente de cine o música, ni tampoco lo es de videojuegos o televisión (lo cual es perfecto para gente como yo, que disfruta tanto con una cosa como con la otra). Sería magnífico que, con el tiempo, fuérais ampliando cada sección, o que de vez en cuando nos sorprendierais con un reportaje especial (...). Hagáis lo que hagáis, que la Fuerza (y el apoyo de los lectores) os acompañe. Y desde luego, contad conmigo.

Leia Organa (Alderaan). SOCIO Nº.20.

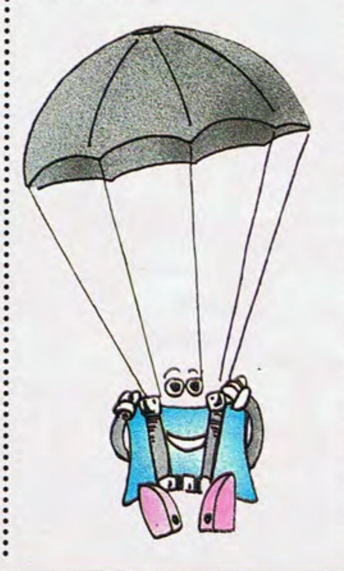
Compañera desde el número 1: no sólo pretendemos no 'precipitarnos en el vacío', sino que además tenemos en la recámara todavía un buen número de sorpresas para los lectores que, como tu, nos siguen mes a mes. Por supuesto estas sorpresas las tenemos que dosificar: pero ya verás como te sorprendemos antes de lo que te imaginas. Y además el responsable de la sección Cinemagia se compromete a atender la otra petición que nos haces en tu carta en un plazo de dos números a lo sumo. Contamos con nuestros lectores, pero también queremos que vosotros sigáis contando con TODO PANTALLAS y los que la hacemos.

INDIGNACION

No sé si me publicaréis esta carta, porque a lo mejor se escapa de los temas habituales que tratáis en vuestros buzones. Sin embargo, tengo tanta indignación que la única manera de desahogarme que veo es escribiros para que a otros no les pase lo mismo que a mi. Resulta que quería regalar un juego de ordenador (PC) a mi sobrino, pero yo no sé mucho de eso (soy una estudiante de 4º. de Derecho, y no suelo tener tiempo para jugar con el PC). Así que fui a unos grandes almacenes de todos conocidos, a la sección de software. Y resulta que el chaval ya tenía el juego en cuestión, así que no tuve más remedio que ir a cambiarlo. La misma vendedora que me lo había cobrado se negó, diciéndome que mucha gente les compra para copiarlos y luego los intentan cambiar otra vez para sacar otro juego por el mismo precio. ¡Que vergüenza pasé!. Y tienes que aguantarlo, indefensa. Yo no sé si eso es normal o no, pero es como si te llamaran ladrón a la cara... ¡por 3.000 cochinas pesetas!. (...) Gracias por todo y suerte con vuestra estupenda revista.

Pilar García (Madrid)

Cómo puedes ver, te hemos publicado tu carta (abreviada). Y ya lo hemos dicho en alguna ocasión : si tenéis algún tema de queja (estado de salas de cine, compras de productos defectuosos relacionados con cualquiera de nuestros temas, mal estado de aparatos de video, TV., etc.), tenéis la revista a vuestra disposición, sobre todo para que no les pase lo mismo a los otros lectores. No os cortéis en adjuntar datos como el nombre de la tienda o almacenes, nombres de los maleducados que os atiendan o causen perjuicios, etc. No hay derecho a que en ocasiones se trate mal a los consumidores de entretenimientos audiovisuales y lúdicos, cuando hay muchas maneras de resolver determinadas situaciones, sobre todo, con educación.



ORDENADORES EXTINGUIDOS

Creo que la revista está genial, en todos los sentidos. Debéis tener un gran equipo de colaboradores. Por otro lado, está muy bien dividida en apartados. De todos modos, creo que deberíais incluir una sección de juegos de ordenador para Amstrad, Spectrum, MSX, etc., que aunque son ordenadores que están casi extinguidos, se puede seguir hablando de sus novedades, aunque sean pocas.

Ignacio Gómez Olarte (Cádiz)

¡Tu lo has dicho! Sabemos de la impotencia de los poseedores de este tipo de ordenadores, que ven sin poder hacer nada por evitarlo, como poco a poco desaparecen sus programas y juegos de las estanterías de las tiendas y comercios. Lo que pasa es que también queremos prestar atención a los que ya van teniendo PC's en sus casas (o consolas), y estos últimos cada día son más. Además, es muy difícil poder hablar ya de novedades para estas máquinas en ningún sentido, porque ya no las hay, nos guste o no reconocerlo... Es el precio del avance vertiginoso en materia de entretenimiento, informática y tecnología al que asistimos en nuestros días. Cada vez existen máquinas más increíbles a nuestro alcance, pero también se quedan 'anticuadas' las que ya tenemos cada vez más rápido...

MAS PAGINAS, QUE ES LA GUERRA

La verdad es que la revista está muy bien hasta de precio, aunque la podríais agrandar un poco y subirla a 500 pelas. Entonces el nuevo espacio quedaría destinado a videojuegos o a cualquier otra sección que sea pequeña. Debo deciros a su vez que habéis destinado demasiado espacio al cine.

Juan Carlos Navarro Palmero (Madrid)

Bueno, la verdad es que nos gustaría poder ampliar el espacio destinado a todas las secciones... Pero también sabemos que para algunos lectores, 500 pesetas podría ser un precio excesivamente caro. ¡Que le vamos a hacer!. Nuestra única solución en este sentido es ir aumentando poco a poco de número de lectores a la misma velocidad que estamos creciendo actualmente, y eso quizás permitiría, por lógica, aumentar el número de páginas por el mismo precio. Por ahora creemos que la relación cantidad-precio es la correcta. En cuanto a lo del cine, cada lector tiene sus secciones favoritas, como podemos ver cada mes en las votaciones que nos enviáis: pero has de saber que la más votada por ahora es precisamente la de cine. Así que el lógico que tenga un poco más de espacio que las otras: aunque si cuentas el número de páginas verás que la diferencia tampoco es tanta.

¿PERO TE HAS LEIDO LA REVISTA ENTERA?

Creo que es una pasada esta revista, y que mejor no se puede hacer. Estaría bien que pusierais un apartado para que los que la compramos y queramos vender una consola, ordenador, etc., podamos poner nuestro anuncio.

Pedro Gallego Cuevas. Lora del Río (Sevilla)

¡Pero hombre! ¿Y el buzón de la sección videojuegos para que está? Ahí puedes remitir el anuncio que quieras, siempre y cuando esté relacionado con esos temas, y te lo publicaremos ipso-facto. ¡Ah! Y gratis, no como en otros lados...

¿UNA SECCION DE DEPORTES?

Es un revista magnífica. Incluye todo lo que me gusta: cine, BSO, rol, tecnología, etc. Creo que lo único que le falta es una sección de deportes. El precio me parecía excesivo, pero viendo la revista creo que es justo. Por favor, no lo subáis.

José Ramón Martínez Verastegui. Arroyo de la Miel (Málaga)

Estimado lector: ¿has visto el número de temas que tocamos juntos por vez primera en una revista? Pues imagínate que encima dedicásemos una sección a 'Deportes' (con todas sus posibilidades: fútbol, baloncesto, hockey, etc.). ¡Nos iba a quedar un promedio de media página por tema! Por ahora nos vamos a limitar al entretenimiento audiovisual y lúdico, y si algún día llegamos a tener 400 páginas al mes ya veremos si nos metemos con los deportes...

VOLVERNOS INFANTILOIDES

En principio me alegró mucho la aparición editorial de una nueva revista referida al mundo audiovisual. La primera impresión ha sido buena, y su contenido aceptable, pero veo oscuros nubarrones sobre la calidad de la presentación en general. El principal 'vicio' en que podía incurrir esta revista es el de volverse infantiloide, ñoña, y falta de profesionalidad. Creo que es un riesgo muy importante, y de su falta o no dependerá que muchos lectores 'serios' sigamos comprando la revista. No dejéis que TODO PANTALLAS sea la versión impresa de bodrios tales como "Leña al mono...", o "La quinta marcha".

Hilario García Ortos. Peñarroya-Pueblonuevo (Córdoba).

Hombre, hay gente a la que le gustan esos programas, y también TODO PANTALLAS. Mira, te podemos asegurar que todo el equipo de redactores de nuestra revista es 'experto' en el tema que le toca escribir. Creemos, porque así lo exigimos desde el primer día, que el nivel de conocimiento de cada tema-sección es muy alto por parte de sus responsables/coordinadores. Lo que pasa es que el poco espacio de que disponemos por un lado, y la edad

de nuestros lectores más jóvenes por otro, no nos permiten tratar con la profundidad que a veces desearíamos determinados artículos y reportajes. Sin embargo, creemos sinceramente que ese conocimiento se puede 'oler' simplemente leyendo lo que hay. Además, mucha gente nos ha agradecido el tratamiento de 'resumen' que hacemos, sin especializarnos demasiado en ningún aspecto... En cuanto a lo de infantiloides, quizás se nos podría criticar nuestro sentido del humor y nuestro trato familiar a los lectores: pero eso no lo vamos a cambiar. Te puedo asegurar que todos los que escribimos en TODO PANTALLAS somos así en 'la vida real'. Esperamos que el equilibrio actual de contenidos y presentación te siga gustando.

DESAPARECEN DEL BUZON

La revista me parece genial. Lo único que no está a mi gusto es lo de los juegos de rol, ordenadores, etc., pero porque a mi esas cosas no me gustan mucho. Aun así por supuesto comprendo que la revista sea así, y considero que está muy bien. Seguro que se venderá mucho. No me suscribo porque tengo problemas con el correo y en cuanto me la mandaran, me desaparecería del buzón.

Joaquín Solá Martínez. Cornellá (Barcelona)

Seguro que si pruebas algunas de 'esas cosas' puede que acaben gustándote. En cuanto a lo del buzón, te sorprendería conocer la cantidad de lectores que nos han dicho lo mismo, y que prefieren reservarla en su kiosco habitual cada mes. ¡Vaya país!

TOMA, Y A NOSOTROS TAMBIEN NOS GUSTARIA!

Que pasada! ¿Cuándo sale el próximo número?. Estas fueron las palabras de mis amigos cuando les enseñé la revista; y las mías también fueron muy parecidas ("Mamá, ¿puedo suscribirme a una revista?"). Quiero aprovechar para contaros que TODO PANTALLAS me parece una idea genial, pero, por favor, hablar del Amiga. Si, ya sé que en España a desaparecido, casi por completo, pero aun sigue habiendo muchos usuarios. En fin, me gustaría ser colaborador vuestro. Es tan alucinante la revista que me gustaría conoceros en persona a todos vosotros.

Luis Miguel González Villanueva (Madrid)

Claro, también a nosotros nos gustaría conocer personalmente a todos nuestros lectores. Te aseguro que a veces es un poco 'triste' estar escribiendo nuestros artículos, buzones y reportajes (en ocasiones a las tantas de la madrugada), sin saber quién, dónde o cuando se leerán... Pero los que hacemos TODO PANTALLAS estamos contentos en este sentido: la mayoría de colaboradores hemos trabajado en otras publicaciones o medios, y vemos con agrado como en esta revista que tienes entre manos se ha establecido una especie de 'contacto' diferente con nuestros lectores, cómo si la pasión por los entretenimientos que abordamos nos uniera de una manera especial. Algunos conocidos nos han preguntado por qué dedicamos tanto trabajo a establecer estos lazos (a través de los buzones, del buen humor que impera en todas las páginas, del estilo coloquial en la redacción). Y la respuesta es obvia: porque así debe ser TODO PANTALLAS. Diferente.

TAMBIEN ACEPTAMOS CRITICAS 'CONSTRUCTIVAS'

En primer lugar,quiero de alguna forma,que esta misiva sirva para hacer,una crítica constructiva. El intento de hacer una mescolanza de cosas,en teoria podía resultar apetente,pero a mi juicio todo a quedado en agua de borrajas. Indudablemente tocais temas de interes,pero no se si por falta de espacio,todo LO haceis de forma superficial. REVISTAS: terror: Fangoria; cine y video: Fotogramas; comic: Comic Scene; RPG: Dragon; Videojuegos: Micromania y Hobbyconsolas. Deberiais hechar una hojeada a estas revistas. Si aceptáis la critica publicar la carta:algunos lectores podrian habrir los ojos.
Atentamente.

Un Kender Solitario (Navarra)

Normalmente no publicamos las pocas críticas que recibimos (que apenas nos han llegado: no más de cinco o seis, en tres meses de existencia y varias docenas de miles de ejemplares vendidos), si no vienen debidamente firmadas. Además, siempre publicaremos las cartas que expresen el sentir de la mayoría, por eso de que son las más representativas y no podemos publicar todas. Sin embargo, en tu caso no solo hemos hecho una excepción, sino que además hemos reproducido tu carta exactamente igual como la has escrito, para que los otros lectores puedan 'habrir' los ojos de una forma 'constructiva'. En cualquier caso, todas las revistas que citas gozan de nuestro respeto (y admiración hacia sus redactores en algunos casos), pero está claro que no te has enterado muy bien cual es la diferencia entre ellas y la nuestra, ni de qué va, ni para qué sirve. Que lo pases bien.

EL AGOBIADOR DE ALCALA ATACA DE NUEVO

(..) A Natalia, que salió en el número 2 de TODO PANTALLAS, en la entrevista con los 'amigos', decirle que los comics no son solo para críos; me molestó bastante. Solo era eso. Ah, y un saludo para Felipe. Saludos, tíos.

José Luis Viruete. Alcalá de Henares (Madrid)

Gracias a ti por escribirnos de nuevo, colega. Perdona que no reproduzcamos en esta ocasión la totalidad de tu carta, pero lo que dices del comentarista ese es un poco fuerte, ¿no?. De todos modos, si sigues decidido a publicarlo, escribe de nuevo, aunque te sugerimos que 'pulas' tus duros comentarios (es probable que tengas razón), entre otras cosas, porque puedes provocarle un ataque nervioso como lea tu carta... Un saludo para Felipe, otro para la gente de Alcalá, y que lo agobies bien.

NO COMENT

Felicidades. Vuestra revista me ha parecido estupenda porque en primer lugar me permite ahorrarme a partir de ahora un alto porcentaje de mi paga semanal, al no tener que comprar diferentes revistas, tòdas ellas demasiado especializadas en los temas que tratan. Vuestra revista trata esos temas de forma justa: lo que más interesa al público de a pie.

J. Joaquín Sainz Blanco (Madrid)

Quizá, no estoy acostumbrado a leer cosas tan distintas al mismo tiempo, pero... ¿conocéis El Corte Inglés? ¡¡¡Bravo!!! Lo habéis conseguido.

José Santos Martínez (La Coruña). SOCIO Nº. 166.

TODO PANTALLAS es una revista genial. Me gusta todo y ya es especial. Tan especial que espero todo el mes pensando en ella. Me gustaría más rol y su merchandising. Pero lo que más me gustaría es que fuese quincenal.

Concha Sánchez Salas (Granada). SOCIO Nº. 170.

De salida, bien. pero tenéis que ser constantes y pacientes, porque las grandes revistas llevan tiempo. los que las leemos os ayudaremos a conseguir las metas, pero no querer conseguirlo a corto plazo. En ese caso, fracasaréis. Lo más importante es la participación de los lectores.

Guillermo Ruiz Lorenzo (Huelva). SOCIO Nº. 174.

TODO PANTALLAS es completísima. Ejerce una fuerte atracción sobre mi. Tanto que no puedo dejar de tocarla, leerla, mirarla, ojearla, etc. me gustaría que tuviera más páginas, y que pusieran recetas de cocina (es broma).

Cristina Fernández-Villalta (Toledo). SOCIO Nº. 32.

Saludos a todos los que hacéis TODO PANTALLAS. Me llamo Marcos y quería decir felicidades a todos los que hacen posible esta revista, porque está bien y es entretenida (...). Para los que lean estas líneas, me gustaría ponerme en contacto para hablar sobre la revista, sus temas, y conocernos un poco más. Hasta pronto, colegas. Un abrazo de:

Marcos Pérez Pardo
c./ Padilla, 16, 8º. A.
47003 - Valladolid

Esta revista es simplemente la mejor del mercado, la definitiva, la revista del futuro. Solo quería contestar al indio de el Frente Atlético (ver número 2, buzón CLUB) que se guarde esos comentarios para los Ultra-Sur, y deje a los chavales tranquilos (ver número 1). Y que no amenace a los del Barcelona, que si está nervioso que se desfogue en el fútbol.

Un Boixos Noi "Sharp" (Barcelona)

Hola a todos! Por favor, si sabéis dónde está (o dónde ha estado) el CIRCO BERTINI, llamadme al 982-222209. Preguntad por Vanesa. Gracias. Si os gustan los manga y queréis cambiar fotocopias, etc., podéis escribirme a:

Vanesa Darriba Salgueiro
c./ Santiago, 158
27004 - Lugo



CONTESTACIONES A

SOCIO Nº. 113. Iván García Marbaán. Torrelavega (Santander): Recibida tu opinión. Ya estamos trabajando (en la sección Cinemagia) para responder a tu demanda. Saludos a los lectores de Santander.

SOCIO Nº. 41. Mario Díez Fernández. Oviedo (Asturias), y **Pilar García Bernal (Palma de Mallorca)**: Cartas como las vuestras compensan las horas (y noches) de trabajo de cada uno de los componentes de nuestra redacción, frente al ordenador o investigando noticias por ahí... Gracias y tened por seguro que no os vamos a fallar.

SOCIO Nº.73. Carlos Arana Alonso. Irún (Guipuzcoa): El análisis sobre el juego de Rol que nos pides está 'cocinándose', y pronto lo podrás encontrar en tu sección favorita de TODO PANTALLAS. La verdad es que es uno de los JdR preferidos de los responsables de esa sección.

Buzón

CONCURSOS

GANADORES DE 10 SUSCRIPCIONES POR UN AÑO A TODO PANTALLAS: ENCUESTA (NUMERO 2).

David Fernández Miguel. Alcalá de Henares (Madrid)
Victor Manuel González (Burgos)
José C. López Martín. Gijón (Asturias)
Joaquin Pastor. Esplugues de Llobregat (Barcelona)
Lidia B. Diaz Catalán (Madrid)
Manuel Guidos Cano. Terrassa (Barcelona)
Inmaculada Merino. Sanlúcar de Barrameda (Cádiz)
Miguel Suárez Arjona (Málaga)
Ascensión Sánchez (Zaragoza)
Diego Mazaira Pateiro (Orense)

GANADORES DE 10 CARTELES DE CINE DEL S TEO 'OPINION' (NUMERO 2). CORTESIA DE LUMBIA'.

Julio Castaño Domínguez (Sevilla)
David Gutiérrez Julián (Zaragoza)
Francisco J. Llorente García (Valladolid)
Raúl Deamo Fajol. Hospitalet de Llobregat (Barce
Luis J. López Aguilera (Almería)
Francisco J. López Sánchez. Manzanares (Ciudad
Raquel Estall Llorens. Reus (Tarragona)
Cristina Fernández-Villalta (Toledo)
Sergio García Hernández. Villa del Prado (Madrid)
Gustavo Domínguez Blanco. Vigo (Pontevedra)

NOTA:
A los ganadores de los sorteos se l
remitirá su regalo por correo.









	P.V.P.
	975
4	2.325
5	1.995
6	1.625
7	975
3	1.625
39	1.750
	975
3	2.325

REF.	P.V.P.
24/8	2.595
24/9	prox. salida
JP911	1.695
JP912	2.250
JP913	1.895
JP914	1.250
JP916	903
JP416	862

PINS-PRODUCTO	UDS.	COLECC.	PEDIDO - PERSONAJE	TOTAL
Bella y Bestia	250	1.560		
Gordo y Flaco	250	1.170		
Asterix	250	975		
Peter Pan	295	1.750		
Disney	295	2.500		
Hugo	250	1.365		
Warner	295	2.250		
Garfiel	395	2.950		
Tiny Toons	250	2.535		
Dino	395	2.100		
Bola Dragón	395	3.245		





Referencia	Cantidad	PVP
TOTAL + 445 pts. de gastos de envío		

Apellidos ....
Nombre ....
Dirección ....
Población .... Código postal ....
Provincia .... Teléfono ....

FORMA DE PAGO

Cheque adjunto ❑ /Reembolso ❑ /Tarjeta de crédito(marque la que corresponda)

❑ Visa — Nº. tarjeta ....
❑ Eurocard — Fecha de caducidad ....
❑ Mastercard — Titular ....
❑ Access
❑ American Express — Firma ....

Envía este cu
con tu pedic



C/ Batalla del S
34, Escalera B
28045 Madr
Tel. 539 01 03 - Fax. 5

¡¡EXCEPCIONAL OFERTA DE SUSCRIPCION!!

TODO PANTALLAS

TODO EN ENTRETENIMIENTO AUDIOVISUAL Y LUDICO

Cine - Video juegos - Consolas - Interactivos - PC'S - Realidad virtual

TV - Video - FX - Cine fántastico - CI/FI - Games & Rol

P.V.P. 400 PTAS.

AÑO I. NUMERO 3. 1993.

Club Pantallas

VAN DAMME

Están locos en esta revista

¡¡EnROLate conmigo, cobarde!!

REGALAMOS 50 JUEGOS DE PC

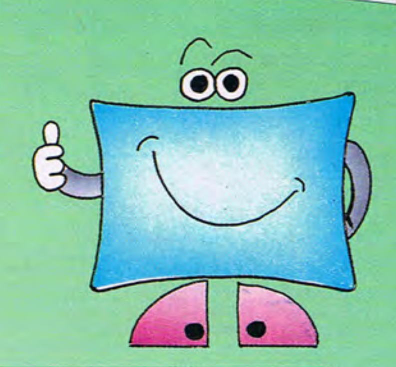
Si deseas suscribirte a TODO PANTALLAS rellena el cupón de las páginas centrales

Oferta especial 3.750 ptas.

TOM CRUISE

Benefíciate de las ventajas que tiene ser suscriptor de TODO PANTALLAS y aprovéchate de la oferta especial que te lleva la revista a casa por ¡¡Sólo 3.750 ptas.!! (11 números, con un ahorro de 650 ptas.) y además recibir este libro de TOM CRUISE, de reciente aparición, gratis (P.V.P. 2.300 ptas.) y ser SOCIO del "CLUB TODO PANTALLAS". El ser suscriptor y socio te permitirá un beneficio en la compra de los productos que aparecen en la revista.

(Oferta válida hasta el 31 de marzo de 1994. Sólo para España).



¡¡CADA MES PODRAS PARTICIPAR EN MUCHOS SORTEOS!!



Si eres un asiduo de esta sección, te invitamos a leer el artículo "Tiempo para aprender: auto-formación". Los comienzos de año suelen estar llenos de buenos propósitos para con uno mismo, y subir tu propio nivel cultural puede ser en esta ocasión uno de ellos. ¿Qué tema te interesa desde hace tiempo y jamás has intentado -porqué no te lo han ordenado- aprender nada sobre él por tu cuenta? También te presentamos una nueva forma de ocupar tu tiempo de "Tecno-Ocio": convertirte en un radio-aficionado. Es uno de los hobbys más alucinantes que existen, y es posible que descubras un mundo apasionante. Este número de TODO PANTALLAS va de recomendaciones, más que de noticias, y es que esta época es una buena ocasión no sólo para aprovechar el tiempo libre, sino para que te regalen también algún libro interesante. Feliz lectura y feliz 'Tecno-año'.



Video compatible NTSC

Esta reseña interesará a los más forofos del audiovisual. **Philips** acaba de sacar al mercado un magnetoscopio compatible (el VR 833) con el sistema americano NTSC, para poder visionar esas cintas que nos llegan a veces de América. Pero además es ideal para los amantes de la edición doméstica en video: Studio Tracking System, posibilidad de reproducción Super-VHS, mando a distancia LCD con Jog-Shuttle, edición sincrónica, doblaje y mezcla de sonido, conmutación automática a pantalla panorámica (16:9), sistema de búsqueda por índices, conexiones para auriculares y micrófono, 2 euroconectores... Todo ello convierten a esta máquina en una de las opciones más interesantes del mercado para los Spielbergs caseros.

El multi-efectos

Prácticas y técnicas de Grabación Sonora" es una colección de estuches de **Cúpula** (Grupo Editorial de **CEAC**) en la que se presentan, de forma muy clara, las técnicas necesarias para realizar grabaciones de alto nivel tanto para el principiante que graba maquetas con su portaestudio, como para el profesional de los grandes estudios digitales. Es útil también para el ingeniero de sonido que debe encontrar día a día la solución más idónea para conseguir que 'aquel' sonido sea el más adecuado para su grabación. Los libros que contiene cada estuche de la colección detallan una serie de consejos prácticos, así como una guía para obtener el máximo rendimiento del equipo. Todo ello se complementa con una cassette, en la que se pueden encontrar numerosos ejemplos prácticos de los más diversos tipos de sonido, obtenidos mediante las técnicas de grabación que se explican en el texto. La colección presenta títulos como "La guitarra", "La batería", "La voz", "El ecualizador", etc.

"El Multi-efectos" contiene información muy interesante sobre los procesadores de señal, tipos de conexionado, el Delay, tipos de Reverb, panoramizadores, Chorus, Phaser, Flanger, efectos, etc. Imprescindible para los verdaderos aficionados a la grabación sonora.

La guerra de los formatos... de sonido

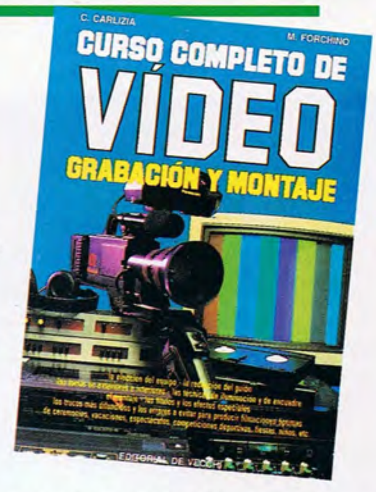
Primero fue la lucha entre los formatos de vídeo: VHS, BETA, V-2.000... El ganador fue el VHS, y ahí se ha mantenido durante años. Pero ahora la guerra (y las dificultades a la hora de elegir) se ha trasladado al campo del sonido. La aparición de varios sistemas en el terreno comercial y doméstico ha creado una confusión similar en el comprador, que todavía duda qué formato elegir a la hora de comprar un nuevo equipo: cassette, compact-disc (CD), cassette compacta digital (DCC), minidisc (MD)... Las multinacionales luchan por imponer su sistema en el mercado de la misma manera que pasó con el vídeo doméstico, aunque está claro que ya hay un perdedor: la cinta de cassette tradicional. Ha quedado desbancada totalmente por las posibilidades de los nuevos sistemas. Pero la duda sigue ahí: ¿cual elegimos los compradores de a pie? ¿Y si nos equivocamos y adquirimos un formato que se va a quedar 'desbancado' en cuatro días, con solo unos títulos a la venta?

Todo dependerá de muchos factores: campañas de publicidad que hagan que el público se vuelque a un sistema u a otro, posibilidades técnicas, disponibilidad de títulos en el mercado, etc...

Tiempo para aprender: autoformación

Aprovechar cualquier momento para la auto-formación. Esta puede ser una de las nuevas metas que te puedes plantear para el año 1994. Empezando por esos ratos de ocio que permiten las vacaciones, y como objetivo para complementar la formación que puedas estar adquiriendo en tu colegio, instituto, facultad, trabajo, etc. ¿Por qué no aprovechar tus ratos libres para leer todo lo que puedas sobre esos temas que tanto te interesan y sobre los que posiblemente nadie te va a enseñar nada? Y si eres estudiante, y tienes quejas sobre la calidad de tu enseñanza recibida, ¿por qué no profundizar en esos textos que te han parecido siempre interesantes y que sólo ojeas cuando te lo 'ordenan' tus profesores...? Visitar museos y centros de las materias que nos 'molan', leer, incluso escribir... Seguro que más de un lector conoce temas sobre los que le gustaría adquirir más conocimientos, y por esa inercia anti-cultural que nos rodea actualmente, forma parte de esa mayoría incapaz de coger un libro si no nos lo ordenan o amenazan con 'notas' antes. El nuevo año puede estar lleno de propósitos de divertirse en el tiempo libre, por supuesto. Pero también es posible divertirse aprendiendo, auto-formándonos. No importa la edad que tengas: siempre es posible aprender algo nuevo...

Curso completo de vídeo



"Curso completo de Vídeo: grabación y montaje" está publicado por la **Editorial De Vecchi**, y presenta al aficionado todos los conocimientos necesarios para hacer un buen trabajo con su cámara. "Hemos pensado en aquellos que utilizan la videocámara sin extraerle todavía todas sus posibilidades, desaprovechando su amplísima potencialidad, limitándose a largos planos de secuencias interminables, recuerdos de vacaciones estivales que ya nadie quiere volver a ver, ni siquiera sus propios autores, de tanto que llegan a aburrir". Guía para las compras indispensables, distribución de las luces, errores de los principiantes, montaje y sonorización, inserción de títulos, glosario de términos e incluso una lista de marcas y distribuidores: todo ello convierte a este libro en una útil herramienta, sobre todo para aquellos que comienzan. Si alguno de tus familiares (padre, hermano/a, esposo...) te ha sometido alguna vez a la tortura de tener que ver sus 'geniales' películas de las vacaciones, y han resultado un tostón, ya sabes que regalarle.



Ser radioaficionado

Un hobby apasionante

Presentamos otro hobby, que si bien por el desembolso económico que requiere se hace algo inaccesible para nuestros lectores más jóvenes, puede abrir una apasionante mundo a los Padres de aquellos que nos leen, o a los más adultos en general. Se trata de la RADIOAFICION, en cualquiera de sus modalidades.

"Un receptor de onda corta, un sillón y una bebida al alcance de la mano, y estaremos listos para dar "una vuelta al mundo" en pocos minutos. Frente a nosotros está el receptor, lo conectamos y comenzamos a girar el dial, muy lentamente, tratando de sintonizar alguna emisora. De pronto se escucha: "Aquí Radio Moscú que les habla".

Hemos sintonizado Moscú, con un programa en castellano, con noticias y curiosidades de la perestroika. Interesante, pero giramos un poco más el dial y oímos unos extraños zumbidos que tratan de perturbar dicha emisión: se trata con seguridad de una emisora clandestina o ilegal al servicio de intereses políticos. (..) Dejamos atrás esas bufonadas de la guerra fría y escuchamos al "Yankee Doodle" y la voz del presentador que dice: "This is the Voice of America Broadcasting from Washington". Así pues hemos sintonizado EE.UU., que llega hasta nosotros a través de una serie de estaciones repetidoras, y si seguimos sintonizados, podremos escuchar noticiarios de actualidad y 'news' de todas partes del mundo. Pero nosotros queremos continuar nuestra gira alrededor del globo y, por tanto, damos otra vuelta a la manivela y escuchamos una voz agitada, como si estuviera telefoneándo. En efecto, es justamente un servicio telefónico por medio de la radio, de algunos países del Tercer Mundo; o bien la voz del operador de radio de a bordo en algún buque petrolero que está tratando de comunicarse con alguna emisora costera, para realizar una llamada telefónica a la familia del comandante que trata de transmitir saludos a sus hijos. Pero si preferimos no entrar en las vidas de los demás, podemos dar aún una vuelta al dial. Nos encontramos ahora con un extraño rumor repetitivo con algunos clics, seguramente las señales mecánicas que accionan los télex enviados por las distintas agencias de noticias.

Fascinante, ¿no? pero aún no hemos terminado. Seguimos adelante, y un valsecito nos dice que hemos ter-

BIBLIOGRAFIA:

Existe una abundante bibliografía en torno al tema, al margen de la publicación periódica de las revistas especializadas ("Radioaficionados", por ejemplo). Nosotros os recomendamos encarecidamente, si este artículo os ha sabido 'a poco', el libro "Manual Práctico del radioaficionado", publicado por Editorial De Vecchi (2.350 pts.). Si tienes interés por el tema, y deseas profundizar un poco más, en esta obra encontrarás abundante información sobre el mundo de los radioescuchas, la banda ciudadana, y los radio aficionados en general, incluyendo una descripción detallada de las diferentes modalidades, diplomas y concursos, terminología básica, asociaciones españolas dónde acudir en busca de más información, etc.



minado sintonizando con Radio Viena, la cual empero no nos interesa. Quizás nos interesa más escuchar algunas emisoras clandestinas que transmiten propaganda e informaciones de algunos países con leyes represivas, o bien algunos disc jockey a bordo de una nave pirata que transmite música y publicidad de los mares del Norte, en aguas internacionales. Salimos ahora de frecuencia y escuchamos un tic tac: parece un reloj y lo es. En efecto, es una estación baliza que da el tiempo con absoluta precisión... ¡De esta forma podemos poner en hora con absoluta precisión nuestro reloj! Pero sigamos con nuestra gira. Un poco más abajo oímos una voz que masculla en inglés con un estruendo de fondo: se trata seguramente del comandante de algún Boeing 747 en vuelo transoceánico, en contacto con el servicio de tierra (...).

Pero nosotros seguimos adelante: el sonido de una cítara: no hay duda, estamos en la India. Pero, ¿cómo? ¿Hablan en inglés? Sí, es un programa internacional de All India Radio: un poco de música folclórica y luego, adiós. ¡Que extraño! Una voz femenina que da números en alemán. No hay que asustarse: hemos sintonizado una emisora de la CIA de EE.UU. Están transmitiendo por todo el mundo informaciones codificadas para sus agentes. Pero, ¿cómo?, se preguntará usted, ¿así, tan descaradamente? Pues sí, y justamente lo hacen para dar oportunidad a sus agentes de escuchar incluso con un pequeño receptor de radio portátil, desde cualquier rincón del mundo, las instrucciones que se transmiten en códigos que se cambian de continuo. Sentimos un poco de emoción, pero seguimos adelante".

(Extraído del "Manual Práctico del Radio Aficionado")

Apasionante, ¿verdad? Reproducir estas líneas en vez de centrarnos en aspectos puramente técnicos nos ha parecido una buena forma de transmitir a los lectores toda la emoción e interés que puede despertar esta afición. En definitiva, se trata de adquirir un aparato transmisor (dicen los verdaderos radio aficionados que es mucho más bonito construirlo uno mismo), y con él, y desde nuestro propio hogar, comunicarse con otros radioaficionados de cualquier parte del globo: todo dependerá de la potencia del aparato, de una serie de permisos necesarios, y de... nuestra paciencia, para pasarnos horas ante la máquina, escuchando, estableciendo contactos, haciendo amigos. Pero la Radioafición es algo más: un hobby que en caso de alarma o emergencia (terremotos, inundaciones, incendios, guerras) se puede convertir en la más eficaz de las herramientas al servicio de la población. Recientemente, radioaficionados españoles han servido para que los familiares de los afectados por los problemas de los países del Este pudieran ponerse en contacto con sus seres queridos, todavía allí: ¡no existen las barreras ideológicas ni físicas para la radioafición!









PLANETA DINO

¿Cómo se fabrica un dinosaurio-robot?

Estos meses es probable que veas dinosaurios por todos lados, pero cuando te encuentres con uno 'mecánico', posiblemente te pararás a pensar cómo está hecho, que encierra dentro...



¿Dónde?: en Planeta Dino

PLANETA DINO es una producción de **ACCIONA**, el Museo Interactivo de la Ciencia de Madrid, que ya os presentamos en el número anterior de TODO PANTALLAS. En esta nueva exposición puedes encontrar 16 magníficas reproducciones animadas de los dinosaurios que habitaron la Tierra hace más de 65 millones de años. El visitante se introducirá en un espacio concebido como un Planeta imaginario en el que las criaturas cobran vida con sorprendente verosimilitud. Distintas ambientaciones dan sentido a una exposición que trata de aproximarse a las evidencias que aporta la Paleontología. Utilizaremos sus estupendos dinosaurios como ejemplo para explicar este artículo.

¿Cómo se fabrica un dinosaurio robot?

Con el fin de recrear las maquetas con la mayor exactitud posible, los ingenieros empiezan por revisar las investigaciones paleontológicas más recientes, y estudian fósiles originales y esqueletos restaurados. Después de consultar la textura de la piel y los hábitos de cada animal, se recrea la forma prehistórica del dinosaurio en dibujos y esquemas.

Se construyen maquetas reducidas basándose en la animación por ordenador, y después se construye una pequeña maqueta mecánica que muestra al dinosaurio en su entorno. Después, se somete a observación la maqueta reducida y se deciden las características de la maqueta mayor.

Un marco metálico constituye la estructura de la criatura. A continuación se coloca una serie de sistemas hidráulicos en el marco, y se comprueban de forma manual para verificar la suavidad y el realismo de los movimientos, así como para modificar los movimientos más complejos.

Más tarde, se coloca una caja de control, también llamada cerebro, en el interior de la base de cada maqueta. Una vez instalada, la caja se programa por ordenador, y se prueba hasta que el rendimiento de la maqueta sea óptimo. También se instala un sistema de altavoces, que permite al dinosaurio emitir sonidos cuando se abre la boca. Estos sonidos son grabaciones basadas en la mejor aproximación al sonido que hacían los dinosaurios, y se instalan dentro de la caja en forma de chip. Una serie de cables eléctricos y de aire de cada dinosaurio conectan la maqueta a la toma de corriente y al sistema de compresión de aire.



El diseñador esculpe y coloca un cuerpo de poliuretano flexible sobre el marco de acero. Por medio de un proceso de modelado patentado, los artistas dan textura a la piel para reproducir



Cómo funciona

Los dinosaurios **Kokoro** (así llamados por estar construidos y patentados por esta firma de ingenieros y artistas) funcionan por medio de un robot basado en un mecanismo computerizado que genera movimiento. La fuente de energía para los movimientos del dinosaurio procede del aire comprimido. cada uno de los movimientos del animal en cuestión se activa por medio de un dispositivo neumático que tiene un brazo cilíndrico, como un amortiguador de coche. Dentro del cilindro hay un pistón. Cuando el aire se introduce en el cilindro por un lado del pistón, el brazo sale empujado hacia fuera. El aire que entra por el otro lado del pistón mueve el brazo hacia dentro.

El ordenador que hay en la base del dinosaurio ejecuta un programa almacenado en la memoria, que controla la abertura y el cierre de los dispositivos neumáticos. Los interruptores se abren y se cierran para que el dinosaurio se mueva correctamente. Y una vez programado convenientemente, el movimiento puede llegar a ser muy realista, sobre todo si sabemos decorar el lugar para que proporcione el 'pego' adecuado.

Como podéis ver, no hablamos de temas muy diferentes a los de los Efectos Especiales Mecánicos cinematográficos (a no ser que 'hagamos' los dinosaurios mediante infografía). De ahora en adelante, si tienes ocasión de encontrarte con uno de estos seres mecánicos, ya sabes todo el trabajo tanto de científicos e ingenieros como de artistas que llevan detrás...

POR SI QUIERES VISITARLO: ACCIONA

Museo Interactivo de la Ciencia
c./Pintor Murillo, s/n. Parque de Andalucía
28100 Alcobendas - Madrid
Tfno. (91) 661.39.09

las características epidérmicas reales que se cree que existieron hace millones de años. Para obtener una gran fuerza y duración se emplea silicona en combinación con fibras de nylon. Para garantizar una flexibilidad duradera y autenticidad visual, se da el acabado a la piel mientras la figura se encuentra en movimiento, para que el desgarro no sea un problema, ni siquiera después de años de uso.



Por Sergio Navarro Arriola

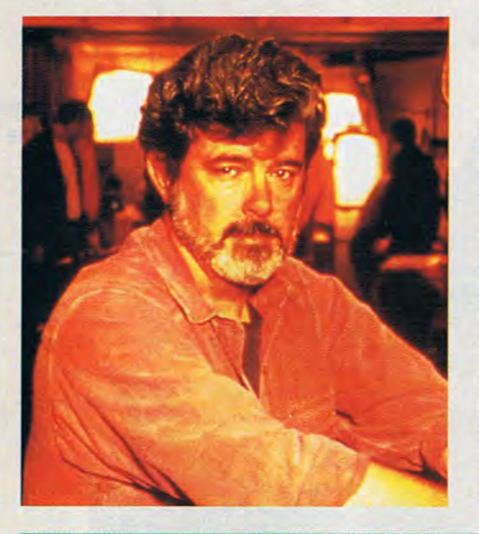
Seguimos recibiendo tropocientas cartas de amantes del Terror, la Ciencia-Ficción, el Fantástico y los Efectos Especiales. Aunque hemos enviado varios T-1000 a 'confiscar' páginas a nuestros compañeros de la sección de videojuegos, nuestro problema sigue siendo el espacio (no, el 'profundo nueve' no, el otro). Este mes hemos juntado las páginas 'Intercomunicador' y 'Buzón' para contaros en el último momento esa noticia sobre la serie de Oliver Stone que está arrasando en EE.UU., "Wild Palms". Por cierto, aprovecha estas fechas para ver buen cine de nuestros géneros, en video, claro. Auto-programarte en casa un 'ciclo' sobre un director, una compañía de FX, un actor, un tema (viajes en el tiempo, dinosaurios, psicópatas...) puede ser hasta divertido, y la visita al video-club, puede convertirse en una auténtica cacería a la busca de buenos títulos. Buena lectura y que la Fuerza os acompañe durante todo el año 94.

NOTICIAS

A Lucas y Spielberg: ¡gracias!

Y está vez no lo decimos por haberse dedicado a crear legados cinematográficos del Fantástico para nuestro entretenimiento y disfrute durante años. Igual de encomiable es su labor en pro de los jóvenes que quieren acceder a la mágica profesión de hacer películas. Y no solo cómo realizadores: gracias a productoras y divisiones como **Amblin** o la **Industrial, Light & Magic**, muchos nuevos talentos de la dirección, el guión o los efectos especiales, por poner unos pocos ejemplos, pueden realizar sus





'operas-primas'. Las películas y series para televisión que **Lucas** y **Spielberg** apadrinan (**"La aventura de los Ewoks"**, **"Las aventuras del joven Indiana Jones"**, **"Cuentos asombrosos"**, **"Sea Quest DSV"**, etc.) es un campo de experimentación perfecto para sus jóvenes protegidos. Y ya hay varios directores y maestros de los FX consagrados, que empezaron gracias a este par de amigos. Gracias por seguir esa línea de **Lucas**, en la que en cierta ocasión declaró: "No debemos hacer cine para ganar dinero: debemos ganar dinero para hacer más cine".

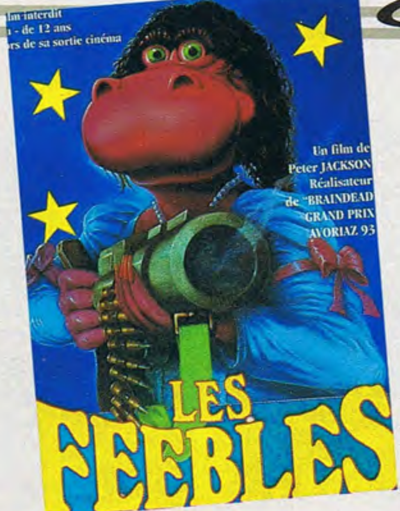
Cyber Fantasy

Algunos lectores nos han escrito agradeciéndonos las reseñas sobre publicaciones especializadas que hemos hecho en algún número anterior de TODO PANTALLAS. En esta ocasión presentamos Cyber Fantasy, una publicación sobre Fantasía, Ciencia Ficción y Terror, que por 495 pts. podéis encontrar en los kioscos especializados. A través de sus 68 páginas (van por el número 3) encontraréis reseñas y reportajes sobre nuestros temas favoritos. Pero no solamente en el ámbito cinematográfico: música, literatura juvenil de corte fantástico, concursos literarios, relatos (¡en el número 3 hay uno de Cesar Mallorquí!), fantasía heroica, etc. Los temas están tratados con rigor y seriedad, y desde luego, no pretende ser una publicación 'comercial' (o sea, que no encontraréis en sus páginas artículos intentando establecer una relación entre Tom Cruise, Matt Dillon y Bram Stoker). Recomendada para los buenos amantes de nuestros temas -sobre todo en su versión literaria- que les agrade leer unas líneas serias de vez en cuando. Deseamos a esta publicación la mejor de las suertes.



Paul Naschy/Jacinto Molina y hacer cine fantástico aquí y ahora

Es de dominio público que nuestro actor cinematográfico más representativo del género de terror (el director sería sin duda **J.P. Simón**), está intentando poner en marcha su próximo proyecto, luchando contra viento y marea. Si los problemas para realizar una película en nuestro país son abrumadores, cuando el argumento gira en torno al Fantástico, la Ci-Fi o el Terror, se multiplican las trabas. No todo el mundo tiene la suerte de que los hermanos **Almodóvar** se fijen en él para levantar la película de sus sueños. Y mientras tanto, se anuncia el comienzo de un nuevo rodaje que tiene como ambientación..., ¡si! ¡lo has adivinado!: ¡la Guerra Civil!. Que guay. Así están las cosas. Deseamos suerte a **Paul Naschy**, pero también a todos los locos que están intentando apostar por proyectos semejantes en nuestro país, sin que nadie les haga caso. Sigh.



Meet the Feebles

Sexo, Muppetts y Rock and Roll. Esa es la base. ¿Todavía andas buscando **"Meet The Feebles"**, de **Peter Jackson**? No esperes que la estrenen en cine a estas alturas... Quizás puedas conseguirla si escribes a ANTARES ET TRAVELLING PRODUCTIONS, 46 rue Troyon, 92310 Sevres (Francia). Distribuye Polygram. Indica si la quieres en VO o en francés. Nosotros aun nos sabemos de ninguna copia en castellano, pero da lo mismo: te partirás de risa igual.



Double Dragón The Movie

Noticia interesante, pero probablemente solo para los amantes de los temas cinemagia y de los videojuegos a la vez. Pronto se estrenará **"Double Dragon The Movie"**. ¿El argumento? los amantes del juego de ordenador y consolas ya lo conocen: en el año 2.000, en un L.A. cyberpunk lleno de bastantes gamberros, los hermanos Jimmy y Billy deben enfrentarse, a base de artes marciales, al malvado Big One y sus secuaces. Algún compañero de TODO PANTALLAS lo ha dicho en otra parte de este número: ¿cómo es posible que todavía haya gente que no vea la relación posible entre todos los entretenimientos audiovisuales y lúdicos? **"Double Dragon The Movie"** es otro ejemplo, como lo fue **"Super Mario Bros"**, de videojuego convertido en película (y ya no solamente al reves). Por cierto, ¿alguien se atreve a hacer "Street Fighter The Movie"? ¡Que fuerte!

Flash (pero no Gordon)

● La **Warner** anuncia una versión de Batman para cine... ¡en dibujos animados!. Para más interés, la voz del Joker será puesta por **Mark Hamill** (alias Luke Skywalker).

● ¿Qué te parece? No te lo creerás, pero **Michael Myers** ha vuelto a resucitar, en **"La noche de Halloween 6"**. Esto es como **"Viernes 13"** o **"Pesadilla en Elm Street"**. No tiene fin, porque seguramente...

● ... ya sabrás que este verano pasado se rodó **"Wes Craven's New Nightmare on Elm Street"**. Decididamente lo de este trío no tiene solución: ¿dónde están los guionistas hoy en día? ¿Ya no quedan nuevas propuestas para el Terror?

● Ya son algo más que rumores: ¡son berridos! Son inminentes los preparativos de la continuación de la saga de **"La guerra de las galaxias"**. Es el rumor de moda en California entre los 'cinemágicos'. Y además nos cuentan que la **Industrial, Light & Magic** ya está estudiando determinados asuntos relacionados con el proyecto.

● Pero otro anuncio, tan fantástico como el anterior, es el proyecto de la continuación de la saga "Indiana Jones...". Parece que **George Lucas** y **Steven Spielberg** no quieren abandonarnos a los que aun soñamos con sus sagas de finales de los 70 y principios de los 80.



● **Amblin** (la productora de **Spielberg**) produce **"Dooms IV"**, para televisión. Gira en torno a un nuevo super-héroe, defensor sobre todo del sistema ecológico y de la Naturaleza. Esperemos que les vaya mejor que con la serie **"Sea Quest DSV"** (ver TODO PANTALLAS número 1), ambientada en las colonias del fondo marino: no está teniendo nada de éxito en su pase por la televisión USA (en la **NBC**).

● Tenemos una sorpresa preparada para los lectores amigos de **"Star Wars"** (sabemos por la correspondencia que son una legión). En breve.

● La productora **Carolco ("Terminator", "Robocop")** está trabajando en la segunda entrega cinematográfica de **"Desafío Total"**, pero por ahora ni **Schwarzenegger** ni **Verhoeven** han confirmado estar involucrados en el proyecto.

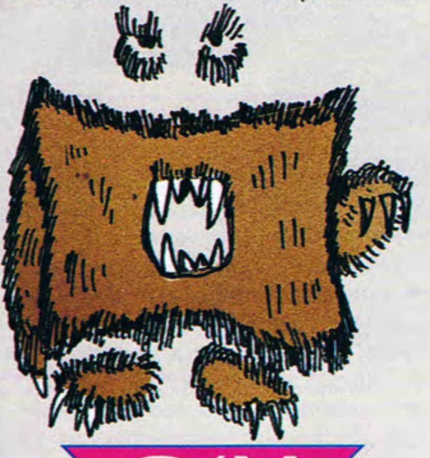
● Aparte de la reseña con qué abríamos este Flash, **Wes Craven** produce **"Las colinas tienen ojos III"**. A ver si este director va volviendo a sus orígenes creativos, porque no nos gustaría que entrase en la misma espiral que otros como John Carpenter, que hace tiempo que ya no nos sorprenden.

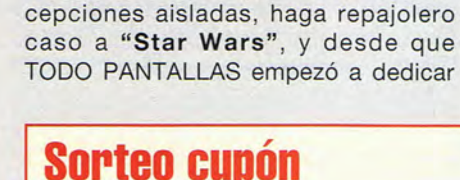


MALOS Y BUENOS

Los malos:

- Los responsables de la continuación de la saga de **"Los inmortales"**. Mira que se le podía haber sacado jugo al argumento de la película de **Russell Mulcahy**, pero entre todos se lo cargaron. El pase de **"Los inmortales 2"** en televisión, sin pena ni gloria. Y la tercera parte, sigue sin estrenarse en nuestro país.
- **Antena 3TV**: mucho **"Lo que necesitas es amor"** (brfgs!) y a la hora de redactar estas líneas, ¿dónde está la prometida y 1.000 veces anunciada **"Star Trek: Espacio profundo nueve"** ?. Será casualidad, pero siempre que hay que cambiar la parrilla de programación lo pagamos los amantes del Fantástico...
- Grrrr...! Años sin que nadie, salvo excepciones aisladas, haga repajolero caso a **"Star Wars"**, y desde que TODO PANTALLAS empezó a dedicar espacio descarado y sin miedo en sus páginas a la saga, no veas la de publicaciones que de repente han descubierto la importancia de esta trilogía y de sus creadores, en la industria actual.

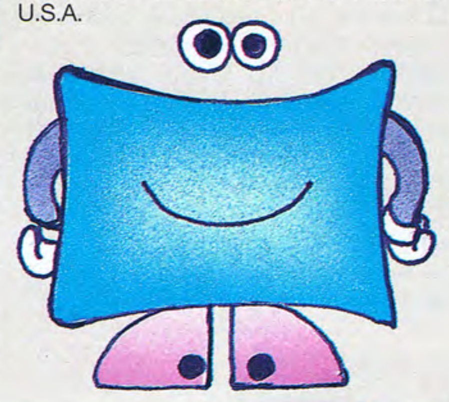




Y los buenos:

- Para este 1994, la Paramount anuncia el estreno de la versión cinematográfica de la serie **"Star Trek: The Next Generation"**. Decididamente, esta serie es inmortal.
- **Oliver Stone**, de nuevo en la cumbre de la ola, gracias a su mini-serie de TV **"Wild Palms"** (ver reportaje de la página 76). Exitazo en su pase por la televisión U.S.A.





C/M TOP



MAS VOTADOS

1. La guerra de las galaxias (=)
2. Terminator 2 (=)
3. Alien (+)
4. Aliens (+)
5. Blade Runner (-)
6. El exorcista (+)
7. El retorno del jedi (+)
8. E.T.(-)
9. Bram stoker's Drácula (-)
10. Terminator (+)

(=: se mantiene igual; +:sube; -:baja)

Sorteo cupón cinemagia

En el sorteo entre todos los lectores que nos remitieron el cupón central de esta sección correspondiente al número 2, han resultado ganadores **Ignacio López Mínguez** (Madrid), y **Jesús Carnota Martínez** (La Coruña). En breve recibiréis en vuestro domicilio el volumen III de la continuación de la saga **"La guerra de las galaxias"** prometido. Enviarnos vuestra opinión, sugerencias, top, etc. sobre esta sección, y este mes participaréis en el sorteo de una alucinante maqueta-diorama de **"El imperio contraataca: base rebelde de Hoth"** (ver página 48). Recuerda que además también puedes jugar en nuestro concurso de la página 77, y ganar dos cintas VHS del **"Drácula"** de **Coppola**, (o el concurso trimestral correspondiente a enero, febrero, y marzo).







A B A B S

● **A.B.A.B.S.**: esta asociación (única en su género en nuestro país) de amigos de las bandas sonoras, dedicada al estudio, investigación, coleccionismo y difusión de la Música de cine , sigue realizando su incansable labor. Entre otros eventos, ha cerrado el año 93 con ciclos en su haber como el dedicado a "La música en el cine de aventuras" o "La música del cine fantástico y de ciencia ficción". Admirable, y más en nuestro país, dónde nadie hace nada gratis por difundir la cultura. Para más datos contactar con la sección BSO.

Y en enero hace...:

74 años: nacimiento de **Isaac Asimov** (2-I-1920).
- 62 años: estreno de **"Dr. Jekyll and Mr. Hyde"** (2-I-1932).
- 52 años: nacimiento de **Walter Hill** (10-I-1942).
- 55 años: estreno de **"El hijo de Frankenstein"** (13-I-1939).
- 104 años: nacimiento de **Karl Freund** (16-I-1890).
- 46 años: nacimiento de **John Carpenter** (16-I-1948).
- 185 años: nacimiento de **Edgar Allan Poe** (19-I-1809).
- 48 años: nacimiento de **David Lynch** (20-I-1946).
- 56 años: fallecimiento de **George Méliès** (21-I-1938).
- 68 años: nacimiento de **Steve Reeves** (21-I-1926).
- 119 años: nacimiento de **D.W. Griffith** (22-I-1875).
- 35 años: nacimiento de **Linda Blair** (22-I-1959).
- 50 años: nacimiento de **Rutger Hauer** (23-I-1944).
- 95 años: nacimiento de **Humphrey Bogart** (23-I-1899).
- 21 años: fin oficial de la Guerra del Vietnam (28-I-1973).



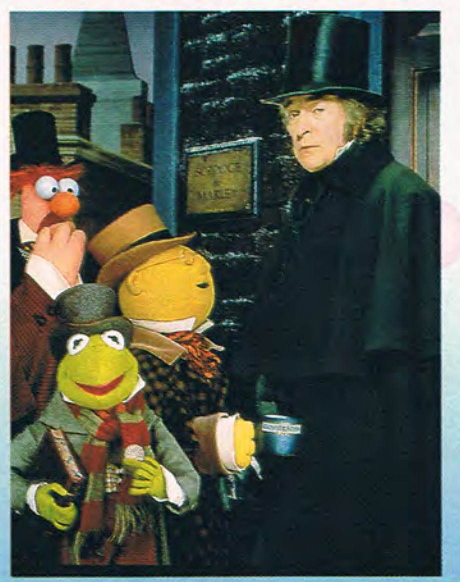


¡Sensacional! ¡Entrevistamos a los Teleñecos!

Que el cine y la televisión también son Magia lo podemos constatar a través de las páginas de este artículo que te dispones a leer. Todo depende de tu imaginación y tu buen humor. En Cinemagia estamos orgullosos: con ocasión de su última película, hemos entrevistado a los increíbles Teleñecos (también ellos son fantásticos, ¿no?). El reportaje que reproducimos en estas páginas ha sido realizado gracias a la colaboración oficial de Jim Henson Productions y de Walt Disney Pictures/Buena Vista International Spain S.A., a los que agradecemos públicamente las facilidades prestadas.

Sinopsis del argumento

Ebenezer Scrooge (**Michael Caine**) es un viejo tacaño que está a punto de ver sus Navidades convertidas en una fabulosa fiesta gracias a los inimitables Teleñecos. Basada en el clásico relato de Dickens acerca de la transformación de un anciano avaro y antipático que se mofa del espíritu de la Navidad, esta película familiar presenta a todos los Teleñecos, sin olvidar a la rana **Gustavo** (el anfibio más mundialmente conocido) en el papel del contable Cratchit, y Miss **Peggy** en el de su malhumorada esposa Emily. Con **Gonso** como caprichoso narrador de la historia, y la vociferante colaboración de la rata **Rizzo.**



Algunos datos de interés

Esta película es el primer largometraje de **Jim Henson Productions** desde que en 1990 el director **Brian Henson** pasó a ser presidente y director general de la compañía. Es el cuarto largometraje protagonizado por los Teleñecos, tras **"The Muppet Movie"** (1978), **"The Great Muppet Caper"** (1981), y **"The Muppets Take Manhattan"** (1985). Más importante aún, esta película recoge la herencia de **Jim Henson** -el gran creador, productor y director- sus muñecos y su extraordinario talento para dar vida a creaciones nunca vistas, que han hecho las delicias de niños y adultos durante más de 35 años en las pantallas de cine y televisión de todo el mundo, y que han sido traducidas a más de 50 idiomas.

La película, rodada en el verano de 1992 en Inglaterra, es el primero de una serie de grandes proyectos cinematográficos anunciados recientemente por **Jim Henson Productions**, entre ellos **"Pinocchio"**, en colaboración con **American Zoetrope**, de **Francis Ford Coppola**, para **Warner Bros.**, y una versión de **"Into the Woods"**, de **Stephen Sondheim**, para **Columbia Pictures.**

Una entrevista histórica

Aprovechando el paso por nuestro continente para visitar la residencia europea de su nuevo amigo y socio, **Mickey Mouse**, logramos acceder a la cita con los medios de comunicación de los Teleñecos, en uno de los hoteles de EuroDisney. A la misma también acudió su compañero de reparto, el conocido actor **Michael Caine**: "Es un honor, más aún, un privilegio, haber podido trabajar por fin con Miss **Peggy**", declaró. A pesar de que **Caine** dio muchos problemas a sus compañeros de reparto, los Teleñecos se muestran unánimes en sus elogios. Miss **Peggy** se presentó a la rueda de prensa vestida de novia en reivindicación (en insinuación, nos pareció a nosotros) del tema 'ranas y cerdas del mundo, unidos'. Para ella, trabajar con **Caine** fue "una de las experiencias más maravillosas de mi vida", mientras que para la rana **Gustavo, Caine** es "un caballero, un actor consumado y un verdadero amante de las ranas". También para **Gonso, Michael Caine** constituyó una fuente inagotable de inspiración, incluso dejando de lado



"algunos pequeños detalles, como la forma que tiene de precipitarse sobre la comida durante el almuerzo". En la película, **Caine** debuta como cantante en una de las diversas canciones especialmente escritas para la ocasión por **Paul Williams**, galardonado con un Oscar, y que sirven de complemento a la banda sonora original de **Miles Goodman.**

Tal vez ninguna estrella ha llegado tan lejos y tan deprisa como la inimitable Miss **Peggy.** Su inconfundible apariencia y su irresistible golpe de kárate la han llevado desde la última fila del coro al primerísimo plano y a este romántico papel de un cuento clásico, que protagonizará junto con **Gustavo,** su rana favorita. Le preguntamos que hay de cierto en los rumores que apuntan a una posible relación con **Richard Gere**: "Rick y yo solo somos buenos amigos, aunque no puedo desmentir un posible trabajo juntos más adelante", dijo la actriz con una sonrisa. "Moscas", añadió la rana **Gustavo.**

El anfibio actor de color verde, se mostró deseoso de desmentir los rumores a que podría dar lugar su relación cinematográfica con Miss **Peggy.** "No tengo ningún inconveniente en trabajar con **Peggy** interpretando a su marido", afirma, "pero quiero dejar bien claro que esto no es más que una película. Nuestra relación es estrictamente profesional, se diga lo que se diga. Por supuesto que ha flirteado descaradamente con **Michael Caine**, y he tenido que hablar con él de este asunto. 'Tienes que estar en muy buena forma', le he dicho, 'porque cuando una verdadera gran dama se te insinúa, corres algún peligro'. Puede que yo sea verde, pero no soy envidioso."

Diga lo que diga la rana **Gustavo,** y siempre según fuentes de **Buena Vista**, **Frank Oz**, productor ejecutivo y amigo íntimo de Miss **Peggy,** piensa que en el fondo la actriz ha aceptado el papel por un único motivo. "Estoy seguro que lo está haciendo porque adora a **Gustavo",** dice sencillamente. "A Miss **Peggy** le resulta muy difícil adaptarse a un personaje que no sea ella misma".

"Es un esfuerzo muy serio para mi", admite **Peggy.** "Imagínense ustedes a una superestrella con todo mi increíble glamour interpretando a un ama de casa, tan desaliñada, además. Es algo que merece por lo menos una docena de Oscars".

En cuanto a **Gonso,** ha recorrido un largo camino desde su debut en el primer show de los Teleñecos (cuando se

comió un neumático al son de "The Flight of the Bumble Bee"), hasta interpretar, ni más ni menos, a **Charles Dickens,** uno de los grandes clásicos de la literatura universal. El marionetista **Dave Goelz** percibe una fuerte coherencia interna en la extraordinaria carrera de su protegido. **"Gonso** siempre ha hecho cosas increíbles, siempre he pensado que era un artista, una opinión que nadie comparte, por cierto, excepto tal vez **Gustavo,** que ha sido el único que le ha proporcionado un trabajo", dice **Goelz.** "Pero ha madurado mucho desde aquellos tiempos en que no era más que un triste perdedor, condenado a ser expulsado de escena, hasta el día de hoy, en que se ha convertido en alguien capaz de interpretar papeles serios y maduros. ¿Quién sabe lo que le deparará el futuro?" No hay más que leer las críticas para saberlo. Su actuación junto a **Rizzo** ha sido descrita como "la mejor actuación en pareja desde Laurel y Hardy".

"Todo esto es una nueva aventura para mí, y una oportunidad para hacer algo digno", declara **Gonso.** "Lo mejor sería que todos los lectores de TODO PANTALLAS comprarán su entrada, por lo menos para que yo no tuviera que seguir haciendo esta clase de obras tan... culturales, el resto de mi vida. De hecho, lo que me gustaría es retirarme ahora mismo".

Miichael Caine

Con **"Los Teleñecos en cuentos de Navidad", Michael Caine** interpreta su 72 largometraje, después del estreno de **"¡Que ruina de función!"** y su último thriller, **"Seducción peligrosa"**. Con una carrera tan brillante como prolífica, **Michael Caine** ganó el Oscar al Mejor Actor Secundario por su interpretación en **"Hanna y sus hermanas"** (1985), de **Woody Allen**, habiendo conseguido previamente otras tres nominaciones por **"Alfie"** (1966), **"La huella"** (1972) y **"Educando a Rita"** (1983), por la que ganó también uno de los Premios de la Academia Británica. Hace poco tiempo ha sido galardonado con un CBE. Además, ha escrito cinco libros.

La rana Gustavo

Da vida a Bob Cratchit, el amante esposo de Emily (Miss **Peggy**), padre de cuatro hijos, y sufrido contable del Sr. Scrooge. "Quería interpretar este papel porque mi personaje es un tipo amable y a mi me gusta ser un tipo amable", comenta **Gustavo.** "Además, es un tipo que trabaja duro y soporta a todos esos personajes increíbles. Con todas las extravagancias que ocurren en torno suyo, él siempre quiere ponerlo todo en orden. ¡Pero si es el trabajo que yo siempre hago con los Teleñecos! Es un papel hecho a mi medida".

Cargado de razón en un mundo insensato, la rana **Gustavo** nació en una hoja de una planta acuática, en un pantano del Mississippi. Verde, del color de la esperanza, **Gustavo** dejó atrás su hogar y se encaminó a Nueva York. Habiéndose detenido en Washington D.C. durante ocho años, **Gustavo** realizó un programa de televisión local titulado **"Sam y sus amigos"**, galardonado con uno de los Premios Emmy de la zona al Mejor Programa Televisivo. Poco después dio un paso más en la senda de la celebridad al debutar en 1957 en el **"Tonight Show"** de **Steve Allen**. En 1963 **Gustavo** se trasladó por fin a Manhattan, donde apareció como actor invitado en **"Today Show"** y en **"The Ed Sullivan Show"**, además de protagonizar centenares de anuncios y divertirse sin parar.

Poco después, empezó a aparecer regularmente en **"Barrio Sésamo"**. Sin embargo, el gran sueño de **Gustavo** -tener un programa propio- siguió siendo un sueño hasta que su idea, **"El Show de los Teleñecos"**, empezó a ser producida en Londres. El resto es historia. **Gustavo** continuó apareciendo en numerosos programas, anuncios, grabaciones y libros. En la actualidad se rumorea que es una de las estrellas mejor pagadas, junto con su amigo **Schwarzenegger,** con el que se le ha visto haciendo footing alguna vez. Reside en una planta acuática en Nueva York, y pasa los fines de semana en los pantanos de Nueva Jersey, comiendo mosquitos (**Gustavo**, no **Schwarzenegger**).

Miss Peggy

Interpreta a Emily Cratchit, la esposa del contable. "Emily Cratchit es un personaje verdaderamente heroico, capaz de mantener unida a su familia en circunstancias absolutamente espantosas", observa **Peggy.** "Es una mujer de 1990 en una historia de 1849. Si no fuera porque he tenido que ponerme hecha un verdadero trapo y desprenderme -momentáneamente- de todas mis joyas, el papel no me habría exigido ni la más mínima preparación".

Evidentemente, sus millones de fans en todo el mundo no recordarán los años en los que Miss **Peggy** no era una superestrella, pero la gran actriz no ha vivido siempre en medio del lujo y el esplendor. Nacida y educada en una granja, Miss **Peggy** disfrutó de una infancia feliz en una familia típi-





camente agrícola. Fue entonces cuando empezó a soñar con llegar a ser una estrella. **Peggy** abandonó el hogar siendo una adolescente, habiéndose graduado en una escuela de alta seducción donde se convirtió en la perfecta dama que ella sabía que estaba destinada a ser. Al principio fue muy duro, pero poco a poco la suerte de **Peggy** empezó a cambiar y consiguió trabajo como modelo de manos para diversos anuncios de cremas. En un concurso de belleza, conoció a **Gustavo** y **"El Show de los Teleñecos"**. Poco después alcanzaba el rango de prima donna y femme fatale. Así fue como empezó a aparecer en programas especiales de televisión, a grabar discos y a escribir libros. Su gran libro de consejos acerca de cómo hacer absolutamente de todo, "Miss Peggy Guide To Life", se convirtió en un bestseller. Ha aparecido también en la primera plana de las revistas de todo el planeta, incluidas LIFE y PEOPLE.

Gonso

Interpreta a Charles Dickens, que narra su propia historia de codicia y redención, junto con **Rizzo,** su sufridísimo compañero. "He estudiado mucho a **Dickens",** explica el actor, "y estoy haciendo mi propia versión de lo que habría sido Dickens de haber sido azul y peludo".

Nadie, entre los Teleñecos, se ha atrevido a plantear demasiadas preguntas acerca de los antecedentes de **Gonso.** Se dice que tuvo a un pavo por abuelo, lo que tal vez explicaría su afición a los miembros de la compañía que pertenecen al género avícola. Trabajó primero como fontanero volante, viajó a Bombay, en la India, para convertirse allí en una estrella cinematográfica. Sin embargo, su muy peculiar talento para combinar la más refinada cultura con el espectáculo circense -recitar el monólogo de Hamlet mientras salía disparado de la boca de un cañón, por ejemplo- llamó pronto la atención de la rana **Gustavo,** que le dio su primer papel en **"El Show de los Teleñecos"**.

Rizzo

Este actor, que ya nos sorprendió con su habilidad para gorronear perritos calientes a los guardias de seguridad de Disneylandia, se hace cargo aquí de su primer papel importante, como compañero del Charles Dickens de **Gonso.** "A lo largo de la película, **Gonso** y yo somos casi invisibles. Somos como unos narradores secretos que entran y salen a hurtadillas", declara **Rizzo.** "En realidad, me interpreto a mí mismo. No tengo un verdadero personaje, pero no se lo reprocho a la producción. Sí que le echo la culpa, en cambio, a Dickens, que no supo escribir nada para una rata como yo. pero así es la vida. No me hubiera importado tener un papel un poco más importante, pero estoy contento de participar en este proyecto porque, entre nosotros, no es fácil que una rata consiga un buen papel en los tiempos que corren. Además las ratas han cumplido y cumplen todavía una función importantísima en la historia de Londres".

Tras más de 10 años con los Teleñecos, se puede decir sin temor a equivocarse que **Rizzo** es la rata más famosa del mundo (bien es verdad que tampoco hay demasiadas ratas famosas en el mundo). Originaria de las alcantarillas de Brooklyn, **Rizzo** supo desde su más tierna infancia ratonil que el mundo del espectáculo sería el centro de su vida. Recorrió numerosísimos teatros hasta que **Gustavo** le descubrió, finalmente, para **"El show de los teleñeco".**

SERGIO NAVARRO ARRIOLA

Wild Palms



Ingredientes para una mezcla explosiva: el futuro, Oliver Stone, la realidad virtual y la secta de la Cienciología.

En el primer trimestre de este año se anuncia la llegada al mercado del vídeo, en nuestro país, de la producción **"Wild Palms".** Esta mini-serie está producida por **Oliver Stone** (director de **"JFK", "Platoon", "Nacido el 4 de julio"**...), y ya estrenada en la televisión U.S.A. (**ABC**) con gran éxito. El argumento es sorprendente: en el año 2.007 Harry Wyckoff (**James Belushi**), un ambicioso ejecutivo, acepta trabajar para una nueva cadena de televisión, propiedad de un senador, Kreutzer (**Robert Loggia**). Esta emisora utiliza el nuevo sistema "holosynth", que permite que el espectador pueda recibir imágenes en tres dimensiones, y recrear la realidad virtual en su propio hogar. Sin embargo, todo se complica al ir descubriendo el protagonista que el senador Kreutzer es en realidad el líder de la secta religiosa 'Synthiothics' (directamente inspirada en la tristemente famosa secta real de la 'cienciología'), y que está utilizando su sistema de transmisión, y la fascinación que ejerce en los telespectadores, para imponer poco a poco su sistema de poder sobre toda la nación. Harry debe combatir, con ayuda de un grupo de 'resistencia', contra Kreutzer y su secta. Intrigas, asesinatos... Pero todo se complica todavía más en los mundos de la realidad virtual, verdadero escenario de fondo para la lucha, y dónde nada es lo que parece ser. Porque cómo dice la publicidad de **"Wild Palms"**: "aquí la realidad no es más que un estado del espíritu".



Términos que cada día nos son más familiares: cyberespacio, realidad virtual, holografía... El futuro está aquí, y esta serie lo adelanta al público de 'a pie'. Después de verla, cualquier ciudadano comprenderá todo el tema de la realidad virtual, por ejemplo.

Tanto por su impacto en los telespectadores, como por ciertos y arriesgados rasgos estéticos y técnicos a la hora de enfocar la realización de la mini-serie, **"Wild Palms"** no deja de recordarnos a **"Twin Peaks"**. Son series fascinantes que utilizan todos los medios a su alcance para embarcar al espectador en una experiencia totalmente lejana a lo que nos tiene acostumbrados la televisión convencional, y sus previsibles programas y telefilms habituales. Con música de **Ryuichi Sakamoto** y efectos especiales de **Pacific Data Images**.

Los directores de los capítulos son **Peter Hewitt ("Las aventuras de Bill y Ted"), Keith Gordon, Kathryn Bigelow ("Point Break", "Near Dark")** o **Phil Joanou ("U2 Rattle and Hum"**, episodios de **"Cuentos asombrosos"**).

Sinceramente, con todos estos argumentos, estamos contentos de que se 'estrene' directamente en video, en vez de en televisión. ¡Y estamos impacientes!

CONCURSO CINEMAGIA





PREGUNTA: ¿A qué películas corresponden las dos fotografías? No olvides enumerar cada título con su correspondiente fotografía

Este mes no es tan fácil como en el anterior, ¿eh? Contesta claramente y envía tu carta con tus datos en un sobre dirigido a:

TODO PANTALLAS
(CONCURSO CINEMAGIA 4)
Ediciones ESEUVE
c./ Batalla del Salado, 34. Esc. B-1º A.
28045 - MADRID



Entre todas las respuestas acertadas que lleguen a la[...] ción antes del **1 de febrero** se sortearán dos cint[...] del **"Dracula"** de **Coppola,** cortesía de **Columbia [...] Video.** El nombre de los ganadores se hará públic[...] número de marzo. Todas las contestaciones correcta[...] archivadas y pasarán al concurso trimestral, junto [...] acertantes de los concursos de febrero (5) y marzo (6[...]

CONCURSO CINEMAGIA 2

RESPUESTAS AL CONCURSO CINEMAGIA 2

Pregunta 1: "Los fantasmas atacan al jefe".
Pregunta 2: "Bitelchús".
Pregunta 3: "Desafío Total", y sí, es una fotografía pero sin el filtro rojizo que aparece en la película. Muchos lo han notado, y a otros les ha despistado este 'truco'.

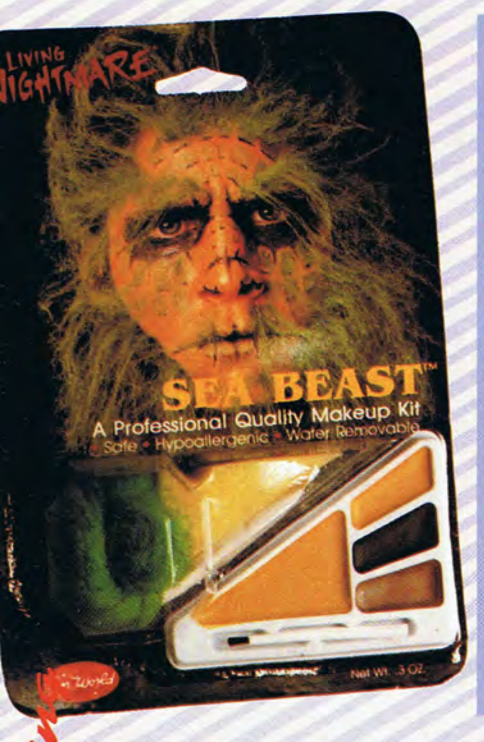
ACERTANTES Y GANADORES

Esta vez han sido muchos los acertantes. Incluso varios se han quejado de lo 'fácil' de las preguntas: por eso esta vez hemos subido un poco el listón.
Y los ganadores de tres películas VHS de **"El cementerio viviente"** han sido: Daniel Valdés García (Salas, Asturias), Iñigo C. Suárez (Madrid), y Susana López Cebreiros (Madrid).



Todos los acertantes (hayan ganado el premio mens[...] no) pasan automáticamente al sorteo de 5 Packs de l[...] trilogía de **"Alien"** (con la versión extendida de **"A[...] el regreso"**), que se celebrará entre todos los acertantes de los concursos Cinemagia de octubre, noviembre y diciembre.

Packs cortesía de **FOX VIDEO**



KIT DE MAQUILLAJE DE EFECTOS ESPECIALES DE TERROR: BESTIA MARINA

El comentario de los Kits de FX aparecido en nuestros números anteriores ha revolucionado a muchos de nuestros lectores, que han decidido poner "manos a la obra". Ahora presentamos otra unidad de la misma serie ("Living Nightmare"): aunque difícil de encontrar, son un 'chollo', dado su precio. Esta caja contiene todo lo necesario para lograr un resultado tan inquietante como el de la ilustración: maquillaje (mostaza, negro, verde), pelo de color verde, látex, esponjita y pincel. ¡Ya puedes crear ese monstruo marino que tanto necesitábais para vuestro próximo corto! P.V.P.: 750 pts.



STAR WARS: MAQUETA-DIORAMA BASE REBELDE PLANETA HOTH

¿Recuerdas la base rebelde de "El imperio contraataca"? Ahora puedes recrearla con esta maqueta-diorama de 30 x 45 centímetros: crucero rebelde, el "halcón milenario", x-wing fighters, y-wing fighters, snowspeeders, tropas rebeldes, soldados imperiales (incluido Darth Vader), y los héroes Chewbacca, Han Solo, la princesa Leia, R2D2, C-3PO, y paneles de reparación, comunicaciones, etc. The Ertl Company, Inc. (1992). Para fans de la saga, laboriosos y amantes de estos entretenimientos: muchas horas de trabajo y pintado. Por cierto, ya sabes que sorteamos una caja entre todos los lectores que nos remitan el cupón central correspondiente a esta sección (ver página 48). P.V.P.: 3.000 pts. aprox.

PIEL DE CICATRICES

¡Más maquillaje de FX! La verdad es que si nos lo dan todo hecho no tiene tanta gracia, pero qué le vamos a hacer... ¿No os habéis preguntado alguna vez cómo hacer esas 'profundas' cicatrices en vuestros maquillajes de efectos especiales? Te damos la solución rápida: piel de plástico con las cicatrices ya creadas. Así no hace falta que sigas enguarrinándote con el látex. Tu corto no te quedará igual que los FX de "Terminator-2", pero saldrá bastante más barato. Como siempre, en tu tienda especializada. P.V.P.: 425 pts.



MONSTERS AND ALIENS FROM GEORGE LUCAS

En sus lujosas páginas, y con mucho humor, encontraremos ilustraciones de algunos seres menos conocidos de la 'factoría Lucas': aquellas creaciones de la saga "Star Wars" que han quedado como secundarios ante la popularidad de los personajes principales. Desde soldados gamorreanos hasta los músicos de la taberna de Mos Eisley. Todo acompañado de unos textos muy divertidos (en inglés, no está publicado en español). Un poco caro, pero puede ser un buen regalo para aquellos forofos que lo sepan apreciar. En librerías especializadas. P.V.P.: 3.000 pts. aprox.







COLONIA INDIANA JONES

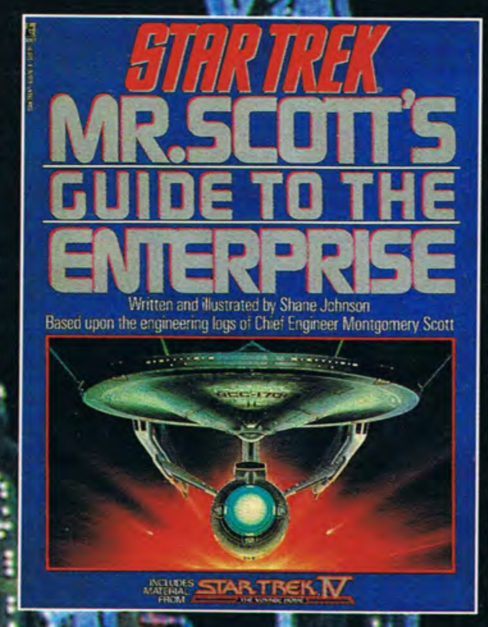
Si, si, ya lo sabemos... Indiana Jones no es terror, ni ci-fi. ¡¿Pero es fantástico, no?! (bueno, hecha la Ley hecha la trampa). Ni siquiera sabemos como debe oler Indy. En cualquier caso, nos quedamos tan alucinados con este producto tan... ¡merchandising!, que no podemos menos que mencionarlo. Muy fácil de encontrar, y un regalo original para cualquier fecha del año, si no sabes que comprar al más aventurero de la familia: se quedará tan alucinado que le importará un rábano que la colonia huela como las alcantarillas de su pueblo... Lleva atomizador, y por supuesto, con licencia de LucasFilm. 100 ml. P.V.P.: 1.300 pts.

Tal y cómo prometimos a nuestros lectores más trekkies, aquí presentamos un 'especial merchandising trekkie'. La saga ha comercializado, en estos 27 años de existencia, artículos y productos de todo tipo: comics, ropa, libros, juegos y juguetes, maquetas, discos, posters, videojuegos, atracciones, etc. Todo ello hace que el aficionado disponga del mayor catálogo de productos que jamás ha dado película, saga, ni serie de televisión alguna (quizás "Star Wars" sea la más cercana, en este sentido). Aquí tenéis una primera entrega de ejemplos, fáciles de encontrar en nuestro país, a través de vuestra tienda especializada. TODO PANTALLAS no se hace responsable de los cambios en los precios. Son los que hemos encontrado en las tiendas especializadas.



COMICS INTERVIEW SUPER SPECIAL STAR TREK

Comics Interview es una prestigiosa revista norteamericana sobre el mundo de los comics, pero que a veces trata también de temas fantásticos afines... Este número especial (publicado en el año 93) está dedicado por completo a nuestra saga: en él encontrarás -siempre con los comics, story boards, dibujos de la serie, etc. como elemento principal-, información y entrevistas de Walter Koenig, James Doohan, George Takei, Michael Dorn, las tres series de televisión, los FX de la saga, e incluso un interesante artículo sobre "Star Trek Virtual Reality". En inglés. P.V.P.: $9.95 (1.800 pts.).



MR. SCOTT GUIDE TO THE ENTERPRISE

El ingeniero jefe del U.S.S. Enterprise en persona, el señor Scott, te guiará en una visita técnica a través de todos los niveles, salas, ascensores y pasillos de la nave espacial más famosa de la galaxia. Debe haber barcos reales sobre los que no existirá un libro ni la mitad de detallado que este manual sobre el Enterprise. Gráficos, diagramas, esquemas... Incluso las insignias y uniformes que lleva el personal de a bordo, según sus cargos. Tan real como si la nave estuviera flotando en la órbita de nuestro planeta ahora mismo. En inglés (el idioma de la Federación, claro). P.V.P.: 2.600 pts.

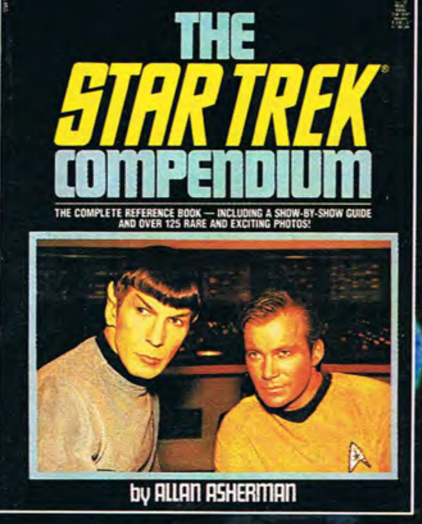
NEXT GENERATION: TECHNICAL MANUAL

Sin embargo, para "Next Generation", el U.S.S. Enterprise NCC 1701-D fue reconstruido. El Manual Técnico también nos muestra su interior, secciones y funcionamiento. No se olvida nada: incluso los generadores de alimentos o la sala de hologramas están explicados. Numerosas ilustraciones y esquemas. Casi 200 páginas de abundante lectura. En inglés. Introducción de Gene Roddenberry. P.V.P.: 2.340 pts.



THE STAR TREK COMPENDIUM

Una guía de todos los capítulos de la serie "Star Trek", tanto en televisión como las versiones cinematográficas (hasta el año de publicación, en 1989). Datos, créditos, argumentos, fechas, títulos, dibujos animados... ¡Todo! Es imprescindible. Absténganse trekkies únicamente de "Next Generation" o "Deep Space Nine", porque no encontraréis nada sobre vuestras series. P.V.P.: 2.340 pts.



THE ROYALE
STAR TREK THE NEXT GENERATION

SHUTTLECRAFT

100

A shuttlecraft is a short-range spacecraft that is used when the transporter beam is not available or is somehow not appropriate. It seats up to ten passengers, with limited space left over for cargo. Shuttlecraft are battery-powered and before takeoff, it's imperative that their batteries be charged. They dock on the *Starship Enterprise*™ in three bays, one at the top rear of the saucer, the other two at the upper rear of the dorsal. Although there have been occasional mishaps, shuttlecraft continue to be essential to the starship's operations.

STAR TREK 1966 1991 25th ANNIVERSARY

TM, ® & © 1991 Paramount Pictures. All Rights Reserved. STAR TREK and Related Marks are Trademarks of Paramount Pictures. Impel Marketing Inc. Authorized User.

© Impel 1991

TRADING CARDS - TARJETAS

No una, sino varias colecciones de trading cards se han editado en estos últimos años. La más famosa y prestigiosa es la que tuvo lugar con motivo del 25 aniversario, en 1991. Cómo es habitual en este tipo de colecciones, las tarjetas cuentan en el reverso con información, a veces inédita, sobre la saga, capítulos, actores, FX, etc. P.V.P.: Según la colección (la media sería de 175 pts. por sobre de tarjetas). NOTA: hay que estar pendientes de 'pillarlas' al vuelo, pues estas colecciones están muy solicitadas por los coleccionistas.

En esta ocasión presentamos juntas tanto las cartas recibidas para la sección Inter-comunicador, como las destinadas a Buzón. Recuerda que si envías el cupón central correspondiente a Cinemagia con tu opinión sobre la sección, algún mensaje para los otros lectores (inter-comunicador), tu carta (buzón) o simplemente el Top de tus películas de ci-fi, terror o fantásticas preferidas de todos los tiempos, entrarás en el sorteo de una alucinante maqueta-diorama de "El imperio contraataca" (la base rebelde de Hoth). Dada la avalancha de cartas recibidas, seguiremos publicando las más representativas e ingeniosas.

REFLEXIONES DE UN LECTOR

Gore o no gore? ¿FX o no FX? (...) Corríjanme si me equivoco, pero ahí van mis lógicos (¿?) argumentos:

a) Los FX son capaces de convertir a una película 'patata' en un peliculón (véase **"Terminator 2"**).

b) Cuando visionas un filme (jo, que fisno ma quedau) que cuenta con FX tan espectaculares, te quedas tan 'flipao' que del resto de la película ni te enteras. Eso oculta argumentos pobres y mediocres (de **"Jurassic Park"** no sé que decir: sólo recuerdo los FX).

c) Ahora le toca al gore: yo no soy detractor ni partidario de este tipo de cine. Quizás sea las dos cosas a la vez. Si hay que elegir entre una película gore y un reality show o película melosa de año catapum antes de Cristo, sin dudarlo ni una décima de segundo, me quedo con el gore.(...)

Harvey Dent (Cáceres)

Una carta tan sabrosa merecía el espacio que le hemos dedicado, lástima no poder publicarla entera (tenemos 59.999 lectores más, ¿sabes?) Será interesante ver si algún otro lector le contesta a usted. En cuanto a lo de que nuestro simpático cobrador a domicilio se ha personado en su casa de improviso (ver TODO PANTALLAS número 2, página 78), ¡espera a conocer al que te hemos enviado a ti y a todos los que nos habéis escrito a agradeceros vuestras cartas! ¡Va en camino!



Nuestro nuevo colaborador tal vez no sea muy guapo, pero es efectivo.

UNA NUEVA FAN CINEMAGIA

Hola a los que hacéis TODO PANTALLAS y a los lectores de esta fantástica revista. Quería contaros que nunca me había sentido especialmente atraída hacia un género u otro del cine o la televisión, hasta que a base de leer los primeros números de Cinemagia en esta revista, me empezó a picar la curiosidad: sobre todo porque no comprendía muy bien cómo podía haber tanto 'apasionamiento' en las cartas de según qué lectores por defender tan fervientemente algunas películas o sagas (como **"Star Trek"** o **"Star Wars"**). En apenas unos meses he descubierto el placer de dejar escapar tu imaginación durante unas horas gracias al rol, videojuegos, o ese aparato al que antes no le sabía sacar tanto jugo: el vídeo. Gracias y contad con una fiel lectora.

Ana I. Ramírez Castro (Valladolid)

Siempre lo diremos: la mayoría de la gente no valora lo que tiene al alcance hasta que no lo pierde. Y no se trata de tener cosas, sino de saber sacarles el jugo, como dices en tu carta. ¿Por qué contentarnos únicamente con la realidad, cuando podemos disfrutar de ella, pero también de la Imaginación y la Fantasía? No somos monos, somos humanos. Así que seguiremos disfrutando con viajes espaciales, princesas que rescatar, mundos que descubrir, y todo lo que los géneros fantásticos, en cualquiera de sus medios audiovisuales, nos quieran ofrecer... Has captado la filosofía que rodea a los que hacemos esta sección.

¿STARFANS O TREKKIES?

Soy un fan de la trilogía de las galaxias, pero también de **"Star Trek"**, y por eso no entiendo ese enfrentamiento entre los fans de cada una. ¿Por qué? También quiero hablar a los fans de **"Star Trek"** del juego de PC es verdaderamente alucinante. Lo recomiendo.

Fernando Ibáñez Perejil (Madrid)

Bueno, desde hace años se produce esa especie de enfrentamiento entre fans de una u otra saga. A nuestro entender es cómo el fútbol. En la misma ciudad puede haber forofos de cada equipo, que siempre se cachondean y se meten con los otros equipos locales (por ejemplo, en Madrid con el Real Madrid, el Atlético de Madrid, y el Rayo Vallecano): pero en el fondo todos aman el fútbol, y quieren ver a sus equipos entre los primeros. Al final es el deporte el que gana. Pues lo mismo... Es una manera de mantener vivo el entusiasmo general, a partir de entusiasmos 'particulares'. ¿lo coges? En cuanto al juego de PC, coincidimos: es total. Solo se podría lograr más realismo con Realidad Virtual.

¿HAN SOLO ESCRIBE DESDE CASTELLON?

Compañeros estelares: uníos a mi para destruir a ese pasmado cara enlatada que dice llamarse Darth Vader (que por cierto, vaya nombre más hortera), que dice vivir en un lugar que yo y mis compañeros hemos destruido, y que volveríamos a destruir gustosamente. Y ya que ese malo de tres al cuarto (y que aviso que si se quitara la máscara daría más miedo que el monstruo de Hellraiser) se ha metido con todo bicho viviente, te aviso que te destruiré a ti y a tus soldados de hojalata.

Han Solo (Halcón Milenario)

Miserable gusano... Pero yo te contestaré a ti y a cuantos os atreváis meteros con el Imperio que antes de 3 años volveré a dominar, si **George Lucas** *se da prisa en rodar la continuación de la trilogía... No eres más que un pobre contrabandista, con una nave que siempre se avería en los momentos difíciles, metiéndote con alguien que nos sirvió bien, y que murió creyendo derrotarnos: ese fue su error. Iros preparando tu princesita y tu, porque lo vais a pasar fatal dentro de poco, pequeño insecto. ¿Te llenas de ira? Ajá, siento cómo el lado oscuro de la Fuerza crece en tu interior... Eres débil.*

Maestro C'baoth

Eh! ¡Que no estoy muerto! Vivo en la mente de miles de personas... ¿Pero este tipo, quién se ha creído que es?

Darth Vader

INTERCOMUNICADOR (DE LECTORES A LECTORES):

DEJADOS DE CUENTOS ESPACIALES

Lo último que me gustaría de este Intercomunicador es que acabe convertido en una batalla campal entre los Trekkies y los de 'Wars'. Animo a todos los adictos a la magia del cine a contemplar películas de verdad. esas películas catalogadas 'cyberpunks', y sólo accesibles a un público seleccionado. no hace falta mucha filigrana para hacer una buena película. recomiendo **"Tetsuo"** I y II. **"Akira"**, la nueva versión de **"Blade Runner"**, **"Hardware"**, **"Mad Max II"**, y un montón más que ya encontraréis por vuestra cuenta.

Jon Perojo Gutiérrez (Bilbao)

LLAMAMIENTO EN PRO DEL TERROR

Escribo estas líneas para hacer una llamada de S.O.S. a los productores (hollywoodienses o españoles), para que reactiven el olvidado cine de Terror, que antaño hizo llenar miles de salas de numerosos teenagers con películas como **"Halloween"**, **"Alien"** o **"La cosa"**, o incluso con **"Angustia"**, de **Bigas Luna**. Estas películas te hacían vibrar con sustos, escalofríos a partir de un ritmo y un sentido de la atmósfera inigualables. El cine de hoy y la avalancha de FX han perdido los buenos narradores de series B y la puesta en escena invisible.

Ramiro Moner García (St. Feliu de Guixols)

VENTA-TRANSFERENCIA DE SISTEMA

Vendo más de 100 películas en inglés, y también hago pases de los sistemas NTSC y Secam a Pal, y viceversa.

Luis Ventura Alba
Marques de Comillas, 41-45, Esc. A, 4º, 1ª.
08202 Sabadell (Barcelona)

REGRESO AL FUTURO

A mi juicio, una de las pelis más divertidas, con ese toque de fantasía, de todos los tiempos es **"Regreso al futuro"**, y por consiguiente, su saga. Quiero la cuarta, quinta y hasta sexta parte (si no es mucho pedir), y Michael J. Fox no puede faltar.

Juan Carlos Brullas Pi (Barcelona)



A DARTH VADER Y MAS STAR WARS

Muy gracioso lo de la ensaimada. Cómo me río, jua! A mi personalmente me gusta ese peinado. Quizás es que todavía no te has puesto al corriente de la moda en otros mundos, pero no te culpo. Saludos a todos los lectores de TODO PANTALLAS, y especialmente a mis colegas fans de **"Star Wars"**. Apoyo a Marisa García, Han Solo, y a todos los fans de la saga. Queremos información y fotografías. ¡Que la Fuerza os acompañe!

R2D2

CONTESTACIONES A:

Isabel Gómez Cantero (Madrid): Gracias por tu carta. ¡Que cantidad de elogios! Eres una pelota... o una amiga. Nos ha llegado al corazón, así que nuestro magnífico, encomiable, alabado, inteligente, y siempre singular subdirector tiene una sorpresa que contestará tu amable carta, en el próximo número de TODO PANTALLAS.

Firmado: el Subdirector.

Antonio Torregrosa Meseguer (Murcia): Antonio nos pide información sobre el catalogo "Star Wars: From Concept To Screen To Collectible", que trata acerca del merchandising relacionado con **"La guerra de las galaxias"**, y sobre el que hicimos una reseña en TODO PANTALLAS número 1. Ya son varias las cartas que nos hacen esta misma consulta. Nosotros lo hemos visto en la tienda Crisis, de Madrid (ver anuncio en esta misma sección), y seguramente allí podréis consultar. Pero también tenemos rumores de que está descatalogado, así que si lo veis en cualquier tienda, comprarlo cuanto antes. Seguramente debe estar a punto de convertirse en objeto de coleccionistas...

Paula Toral García (Madrid): Carta recibida, hermana. Todo anotado, incluido sugerencias. ¿Seguimos en contacto? Esperamos más noticias tuyas.

Club Video Juegos

Por Alan Smithee

Sabemos por las cartas recibidas y gracias al número anterior que muchos lectores ya han entendido nuestra filosofía para enfocar el tema del apasionante mundo de los videojuegos: ¡NO SOLO CONSISTE EN NOVEDADES! En este ejemplar la sección se nos ha quedado pequeña, pero me garantizan que en el siguiente número contaremos con más páginas (y un par de sorpresas que seguro te molarán). Para compensar a los amigos de esta sección, te presentamos algunas noticias con las que podrás sorprender a tus familiares y colegas, ¡seguro!. Recuerda que en el siguiente número publicaremos el nombre de los ganadores del sorteo de 50 juegos de PC (y anunciaremos nuevos sorteos). Por cierto, si eres socio del CLUB TODO PANTALLAS estarás a punto de recibir un pin gratis del incomparable Mario. Aprovecha estas fechas para dar caña a tu máquina, y no destroces muchos pads y joysticks, ¡que hay crisis!.

Más Star Wars: Rebel Assault



Esto si que es fuerte! Muy pronto tendremos uno de los primeros programas creados específicamente para CD ROM, de la mano de... ¡claro! ¡**LucasArts**!. En este juegazo puedes pilotar varios vehículos defendiendo Tatooine de los ataques imperiales, sobre la superficie helada de Hoth, o bien resolver batallas en el espacio. Por supuesto, con gráficos y sonidos digitalizados directamente de las imágenes de la inmortal saga, alucinantes gráficos en 3D, y entre otras muchas más virguerías, la banda sonora de **John Williams** directamente digitalizada de la London Symphony Orchestra. Otra excusa para ir pensando en el CD ROM, si todavía no lo has incorporado a tu PC. **LucasArts** siempre en cabeza... ¡Y pensar que aun hay despistados que no entienden porque hablamos de programas de ordenador, música o cine, entre otros temas, en la misma revista...! Tsé tsé.

BREVES



- MCM/ERBE distribuirá pronto en nuestro país el programa educativo "La guía del amor" (Supervision Entertainment), para CD ROM y MAC.
- ¿Has leído "La historia interminable". Si no lo has hecho, tengas la edad que tengas, no esperes más. Ahora su autor, Michael Ende, ha declarado cual es su principal vicio: los juegos de ordenador. Confiesa pasarse dos horas al día frente a la pantalla, sobre todo con juegos de Rol. La realidad y la fantasía se mezclan también en nuestras máquinas...
- Las empresas Microsoft Ibérica y Erbe se han aliado para ofrecer una nueva gama de más 100 títulos de programas multimedia con fines de entretenimiento y ocio en los próximos dos años. Recordemos que Erbe ya es la principal distribuidora española de juegos para PC. Creemos que este acuerdo beneficia a todos, incluido a nosotros, los consumidores.



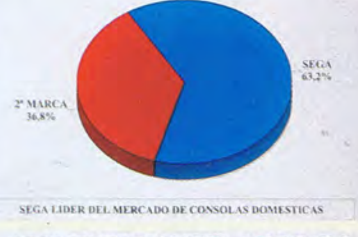
Un juego sobre el Sida

Mal gusto o concienciación? ¿Oportunismo o solidaridad? Una empresa japonesa de software (**Medic**), ha comercializado un programa/juego sobre el SIDA: el protagonista contrae la enfermedad (en un burdel, una sala de masaje o un cine porno), y tiene varias posibilidades a escoger. El suicidio, infectar a su novia, medidas preventivas... Con la excusa de informar a la población más joven a través del entretenimiento informático, el 'jueguecito' en cuestión ha sido una pasada de ventas, y se está trabajando en su versión para el Gobierno, y para centros y escuelas públicas. ¡Que fuerte!

Datos sobre el uso de videoconsolas

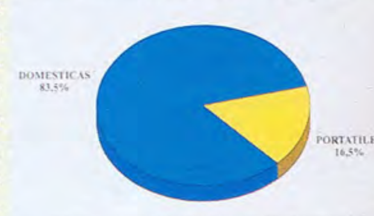
Se han hecho públicos los datos sobre el mercado de videoconsolas domésticas en España, según el último informe Nielsen. En nuestro país se han vendido, en los últimos doce meses, más de un millón y medio de consolas, con un volumen de 23.000 millones de ptas. El 85% de las consolas vendidas van conectadas al televisor. Y el 67,3% de estas ventas está concentrado en dos marcas, **Sega** y **Nintendo** (**Sega** es, por ahora, líder de mercado, con una cuota del 63,2% frente a un 36,8% de **Nintendo**). En 16 Bits gana la Mega Drive de **Sega** (68,9% de ventas), frente a la Super Nintendo de **Nintendo** (31,1%). Y en 8 Bits manda la Master System II (57,3%), también de **Sega**, frente a la NES de **Nintendo** (42,7%). Son datos interesantes, que pueden variar en estas importantes fechas... Además, ahora Mario cuenta con un poderoso aliado, ¿verdad? (esto sólo lo entenderán los más entendidos en... finanzas).

MERCADO CONSOLAS DOMESTICA



SEGA LIDER DEL MERCADO DE CONSOLAS DOMESTICAS

SEGMENTACION DEL MERCADO



CONSUMO CENTRADO EN CONSOLAS DOMESTICAS



Bart Simpsom contraataca

Bart's Nightmare" y **"Bart Vs. The World"** son los dos últimos títulos previstos por Acclaim sobre el 'simpático' chaval. La pesadilla de Bart (para Mega Drive) estará disponible a fines de diciembre, al precio de 8.990 pts: Bart ha aceptado por una vez realizar todos sus deberes, aunque esto signifique pasar toda la noche en vela (está claro que es un juego, él nunca haría eso). Desgraciadamente acaba durmiéndose, y las hojas de sus deberes vuelan por la ventana. Al salir para cogerlas vivirá la peor de sus pesadillas frente a sus enemigos mortales. Mosquis: hay que recoger las hojas a través de los 8 niveles, antes de que Bart despierte.

En **"Bart Vs. The World"** (Master System) nuestro héroe ha ganado el concurso artístico del payaso Krusty (seguro que no era un concurso cultural), y de premio hay un viaje alrededor del mundo. Se anuncia mucho humor y acción para esta otra aventura, disponible a fines de enero. Molarán. "¿Que te juegas, tío?"

Adaptador Mega Drive para 8 jugadores

Quién puede seguir diciendo que las consolas son para solitarios/as? Sega ha comercializado su nuevo adaptador para la Mega Drive, para permitir jugar a 4 jugadores a la vez. Como este adaptador se conecta a una entrada del control pad, puedes 'enganchar' hasta 8 jugadores a la vez en tu consola. Esperemos que vayan saliendo rápidamente juegos para poder aprovechar el invento. Por ahora ya puedes elegir entre el **"Wimbledon Tennis"** (4 jug.), **"Ultimate Soccer"** (8 jug.), **"Gaulet 4"** (4 jug.) o **"Columns 3"** (5 jug.). El precio del adaptador es de unas 5.000 pts. Nos gusta esta iniciativa, que puede convertir una tarde frente a la consola en una apasionante velada con los amigos (y un par de pizzas).

Los videojuegos no son malos

Un estudio realizado por el Departamento de Psicología del **Instituto Psiquiátrico Municipal** de **Barcelona** demuestra que los videojuegos no tienen efectos negativos sobre la gente joven, y que tampoco crean adicción. Este estudio, muy riguroso, parte de que la famosa supuesta adicción se basa en una falsa creencia popular, extendida desde los comienzos de la informática, y en la que siempre se describía al usuario habitual de ordenadores como poco menos que un esquizofrénico encerrado con su máquina, incapaz de pensar en otra cosa o de despegar los ojos de la pantalla. El estudio demuestra como la adicción y las horas que pasamos con nuestros programas van decayendo hasta estabilizarse, a medida que pasan los meses desde que tenemos el ordenador o la consola. ¿Tu que opinas? ¿Por qué no escribes a nuestro Buzón y nos das tu opinión sobre el tema? Conocemos gente de todas las edades que a veces se pegan madrugadas enteras enganchados a la máquina, y que ya hace tiempo que la tienen...

El videojuego de rezar el rosario

No es exactamente un juego, pero se parece. Se trata de un invento que ya está comercializado, creado por el **Santuario Mariano del Divino Amor**, en Roma (si, una institución religiosa): **"El rosario electrónico"**. Es una cajita de 14 x 8 x 2 centímetros, con la imagen de la Virgen del Divino Amor estampada en color rosa. El objetivo del 'juego' es rezar todo el rosario, sin saltarse nada: para ello hay que ir pulsando alternativamente los botones 'misterio' y 'Ave María' (para avanzar, y otros pasos a seguir: "hacer el signo de la Santa Cruz", por ejemplo). Se puede desconectar en cualquier momento, pero la memoria te devuelve a dónde te habías quedado cuando lo conectas de nuevo. ¡Ah! Y también tiene trucos: si aprietas a la vez los botones "Ave María" y "Misterio" suena la banda sonora, a base de coros celestiales. El precio, 6.000 pts. Igual que la Game Boy, vamos.

Spiderman se cuelga de las conolas

Para finales de enero está prevista la aparición de **"Spiderman/X-Men"** (Mega Drive): Spiderman y sus colegas X mutantes tienen que escapar de la diabólica feria de arcade en la que se encuentran. Habrá que echarles una mano... Por cierto, que también para fines de enero se anuncia la versión Master System del **"Spiderman Return of the Sinister Six"**. Con estos cartuchos una vez más podremos recrear las aventuras del hombre araña, mientras llega la esperada película de **James Cameron**.

Flight Simulator 5.0

Esto es lo último en simuladores de vuelo! Estamos seguros de que es tan bueno, que no solo lo recomendamos a los 'jugones' habituales, sino que nos atrevemos a recomendarlo también a cualquier piloto en la vida real que esté leyendo estas líneas. Con un realismo gráfico perfecto, y aspecto y sonido de carlinga auténticos, el entorno de vuelo y sus actividades han sido mejorados sobre versiones anteriores: ahora puedes viajar alrededor del mundo (ojo a los cambios de horario cuando prepares tu ruta), con un nuevo sistema de longitud/latitud, la opción 'Land Me' (para los patosos como el autor de estas líneas necesitados de ayuda para aterrizar estos monstruos del aire), nuevo control climático, etc. Incluso puedes encontrar más tráfico aéreo, o alucinar con la aproximación nocturna, admirando las realistas luces de pista, el alumbrado de edificios, o las estrellas que iluminan el cielo.



El programa interactivo de los dinosaurios



¡Un libro interactivo! Esa es la mejor definición para este impresionante programa de **Anaya Multimedia**, ya disponible en el mercado. No sólo ofrece la posibilidad de acceder a una completa base de datos sobre el mundo de los dinos, sino que tiene juegos, posibilidad de 'narración' como si de un cuento se tratase, gráficos y sonidos digitalidos, etc. Incluso 'videoclips' de dinosaurios. En resumen: una auténtica demostración de lo que pueden dar de si las posibilidades interactivas de nuestro ordenador como instrumento educativo y de diversión a la vez. La presentación es impecable -en todos los sentidos-, y los programadores han tenido el buen gusto de tomar como base la geografía española: "Algunos dinosaurios comían plantas. Otros se comían a otros dinosaurios... ¡mientras se paseaban por Cuenca o por La Rioja!." Si eres un adulto, posees un PC, y no te gustan los juegos habituales, es posible que este programa te sorprenda también. Se ha comentado que con este tipo de interactivos el papel está acabado, y aunque nosotros siempre defenderemos la prensa escrita para ciertos temas, estamos de acuerdo en que después de oír rugir a los dinosaurios, verlos en movimiento, o escuchar los cuentos narrados de viva voz..., ¡uf! Además el precio es más que correcto: 6.000 pts. aproximadamente. ¿Es este el comienzo del fin de los libros tradicionales? ¿Tenía **George Lucas** razón cuando dijo que en un mundo como el de "Star Wars" no existiría el papel?





PC'S TOP

MAS VOTADOS

1 Day of the tentacle (+)
2 X-Wing (-)
3 Flashback (+)
4 The secret of monkey island II (+)
5 I.J.And the Fate of Atlantis (-)
6 Prince of Persia II (+)
7 Elvira II (+)
8 Alone in the dark (-)
9 Dune II (=)
10 PC Futbol (+)

Ganadores sorteo cupón videojuegos





Entre todos los lectores que enviaron el cupón central de la revista de la sección Videojuegos perteneciente al número 2, han resultado ganadores **Rodrigo Velasco Ruiz** (San Sebastián) y **Manu Melero González** (Bilbao). En breve recibirán los juegos **"LES MANLEY IN: LOST IN L.A."** (PC) y **"KNIGHTS OF THE SKY"** (Amiga) respectivamente en sus domicilios. Recuerda que este mes puedes ganar los juegos **"STREET FIGHTER II"** y **"LOTUS"** (PC), simplemente por enviar el cupón central.

(= SE MANTIENE IGUAL; + SUBE; -BAJA)
Vota tus juegos favoritos usando la tarjeta central de la revista: da lo mismo si en la lista de consolas mezclas juegos de diferentes máquinas, o si sólo contestas a un TOP. Se trata de ver cada mes cuales son los juegos y consolas favoritos de nuestros lectores. ¡Y recuerda que puedes ganar un par de fabulosos juegos por ello! Lee la página 48.

CONSOLAS TOP

MAS VOTADOS

1 Street Fighter II (SN) (=)
2 Flashback (MD) (+)
3 Super Mario Land 2 (GB) (+)
4 Jurassic Park (SN) (+)
5 Mortal Kombat (SN) (-)
6 Starwing (SN) (-)
7 Jurassic Park (MD) (+)
8 Alien 3 (SN) (=)
9 Dragón Ball Z (SN) (+)
10 Street Fighter (MD) (+)

TOLKIEN

La enciclopedia en CD ROM

¿Te gustaría tener en tu ordenador toda una enciclopedia ilustrada sobre el autor de "El señor de los anillos" y sus mundos?

Si lees TODO PANTALLAS, tengas la edad que tengas, es probable que te gusten los libros, las películas, los juegos de rol o los videojuegos; si te gustan estos pasatiempos, es más que probable que tengas imaginación, te gusten las aventuras y sueñes despierto muchas veces. Y si es así, es completamente seguro que te consideras admirador, como nosotros, del genial **J. R. R. Tolkien** y sus increíbles mundos de las Tierras Medias. Ahora tenemos a nuestro alcance, de la mano del Grupo Editorial **CEAC**, la versión CD ROM de su **"Enciclopedia Ilustrada Tolkien"**: todo lo necesario para conocer y profundizar en **"El señor de los anillos", "El Hobbit"**, o cualquier otra creación de este genio de la literatura, con las ventajas que conlleva ser una enciclopedia interactiva. Desde Windows se puede acceder automáticamente a cualquier parte del 'libro', simplemente con pinchar con el ratón en el índice, sobre el capítulo de interés. A su vez, esta posibilidad se multiplica pudiendo acceder prácticamente a cualquier palabra, personaje, ubicación geográfica, ilustración, etc. que vayamos encontrando a través de la enciclopedia, que cuenta con unas 10.000 referencias cruzadas.

También se pueden volcar fragmentos del texto a otros documentos personales del usuario (para utilizarlos como citas, por ejemplo), o realizar búsquedas a través de conceptos concretos (por ejemplo, buscar automáticamente todos los textos de la enciclopedia en que aparece Bilbo Bolsón, y al mismo tiempo Gandalf). Algunos gráficos -extraídos directamente de la **"Enciclopedia Ilustrada Tolkien"**, editada ya por **Timun Mas**- tienen incluso movimiento propio. En definitiva, otra iniciativa que nos invita a pensar en el CD ROM si no lo tenemos todavía, y que demuestra otra vez que los interactivos son el futuro más inmediato. Dentro de poco nuestros hogares estarán llenos de cajas de este tipo de productos, al lado de nuestros más valiosos libros. Y aprovechamos para recomendarte encarecidamente la lectura tanto de **"El señor de los anillos"** (probablemente una de las obras más geniales que se hayan escrito nunca), como de cualquier otro libro de este autor. La inmediata aparición de este CD ROM, nos obligará, con agrado por nuestra parte, a dedicarle más espacio en próximos números.



Enciclopedia de Tolkien en CD-ROM

MAUG EL DORADO

Dragón de *Erebor*. Smaug fue el más grande *dragón* de la *Tercera Edad*. Era un enorme *dragón de fuego*, de color rojo dorado, con alas como de *murciélago* y una piel de impenetrables escamas de hierro. Su único punto vulnerable, el vientre, estaba casi completamente protegido por un chaleco de gemas que se le incrustaron en la piel tras siglos de yacer sobre tesoros de joyas. Aunque sus orígenes son oscuros, se sabe que había vivido en las *Montañas Grises* antes de ir a *Erebor* en el año 2770.

y saqueó *Valle* antes de entrar en el Reino bajo la Montaña, donde mató o ahuyentó a los Durante dos siglos durmió satisfecho sobre su tesoro dentro de *Erebor*. Pero en 2941 sus

Smaug el Dorado

CARACTERISTICAS TECNICAS NECESARIAS

- PC 386
- 2 Megas de Ram mínim
- VGA 256 colores
- Unidad lectora CD RO
- Windows 3.1 o super

Novedad

LOS VIEJOS ORDENADORES

Me alegra saber que os acordáis del **Spectrum** y los viejos ordenadores, y que tengáis tan buenas palabras para ellos. Sinceramente, me divertía más con ellos que con los equipos que hay ahora. Entre mis hermanos y yo tenemos las tres consolas de **Nintendo**, la Mega Drive y la Master, y prácticamente no las uso. Solo juego al **"Dragon Ball Z"**.

José Luis Viruete, 'el agobiador de Alcalá' (Alcalá de Henares)



Hombre, tenemos un cariño muy especial para los 'viejos ordenadores', pero la verdad es que dónde esté ahora un PC 486 a 66 Mhz, o las consolas más avanzadas... Sin embargo, reconocemos que de vez en cuando (en vacaciones normalmente) volvemos a desembalar nuestros viejos cacharros, y cargamos los juegos favoritos de siempre. Ah, aquellas interminables horas 'viendo cargar' el **Spectrum** *con programas en cassette, con los ojos vidriosos atentos a la pantalla del televisor durante 15 minutos, llena de rayas azules y amarillas, escuchando el estridente pitido, y de repente... "Tape error loading". ¡Argh! Entrañables recuerdos, si señor... Solamente cargar el programa ya era una aventura.*

UN BUZON DIFERENTE

Quería agradeceros, ahora que vais por el tercer número de la revista, que en vuestro Buzón de videojuegos no os dediquéis sólo a dar truquitos y claves para acabar los juegos de 'moda'. Y que por una vez exista un sitio dónde poder reflexionar, hablar de los viejos ordenadores, de nuestra adicción, etc. De verdad, gracias, pero creo que los primeros beneficiados seréis vosotros, porque los lectores agradecerán un buzón diferente comprando la revista.

Juan Carlos Polo (Burgos)

Desde el primer número hemos intentado no caer en la rutina habitual de este tipo de buzones. Menos mal que alguno se ha dado cuenta. Gracias a ti por tu carta. Ojalá recibiésemos más cartas con reflexiones sobre el mundo de la video-adicción... Pensamos que somos muchos los que nos pegamos madrugadas enteras en otros mundos, gracias a la magia de nuestras máquinas del espacio-tiempo caseras: o sea, nuestras consolas y PC's.

¿TRUCOS? ¡CLARO!

Sería interesante incluir una sección de trucos de videojuegos, lanzados tanto por la propia revista, como por video-adictos.

El biznieto de Alfred Hitchcock

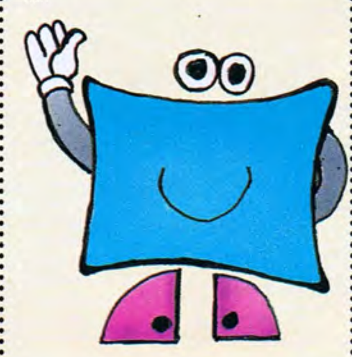
También estamos de acuerdo contigo, pero sin llenar el buzón con ello (ver carta anterior). Por eso en este número ya empezamos a publicar algunos trucos que nos envían nuestros amigos de toda España (y poco a poco, del extranjero también).

LOS TOPS VIDEOJUEGOS

Quería felicitar a TODO PANTALLAS por sus TOPS, pero en especial al de la sección videojuegos, porque es de las raras ocasiones en que está confeccionado con la opinión de los lectores, y no de vete a saber quién, para influir en que los lectores compremos un juego u otro... Felicidades por Pantallito también: al principio no me gustaba mucho, pero después de vérselo dibujar a mi hermano pequeño (que no sabe casi ni escribir), he acabado convencido de que está genialmente elegido.

Alfonso Segura Vázquez (Barcelona)

Nos gusta pensar que TODO PANTALLAS está 'hecha' tanto por nosotros como por nuestros lectores, por eso nuestros TOPS de juegos de PC's y consolas no los hacemos solo los redactores (con las presiones habituales de las distribuidoras), sino que los eligen precisamente los lectores mes a mes. Es la mejor garantía de calidad, ¿verdad?, y por eso son las listas más objetivas y fiables que se pueden encontrar ahora mismo. Por cierto, saludos a tu hermano pequeño de parte de Pantallito, que está aquí machacando un joystick para variar.



SI SEÑOR, ESTAMOS DE ACUERDO

En mis ratos de ocio dedico un rato a mi Super-Nes, para desahogarme de la tensión acumulada durante el día. Hay mucha gente que juega a consolas y no lo admite, y creo que no es malo quemar el stress ante un buen juego que te distraiga un rato. Tengo 20 años y seguiré jugando hasta tener hijos. Felicidades por la revista.

Juan Carlos Brullas Pi (Barcelona)

Opinamos exactamente igual que tu. Además, creemos que no solo es una manera de descargar el stress diario, sino de olvidar la increíble rutina a la que nos somete la forma de vida actual, sobre todo a medida que nos hacemos mayores. El espacio-tiempo que nos ha tocado vivir puede llegar a ser bastante aburrido y monótono, y cómo ya hemos dicho, nuestros ordenadores y consolas son una puerta abierta a la aventura (y en nuestro propio hogar).

SIN/SOLO RESPUESTAS: OPINIONES, INTERCAMBIO, VENTAS...

SI SEÑOR, BIEN DICHO

A ver si los moralistas dejan de meterse con juegos de lucha (**"Mortal Kombat"**) por



su excesiva violencia, y vigilan más la violencia que hay en las calles y en las propias casas.

Domingo A. Quintana Domínguez (Córdoba)

VENTAS

Si alguien quiere una Master System II, con cuatro juegos y el "Alex Kidd" en la consola, la vendo por 17.000 pesetas. Y también la NASA, con cuatro juegos. Llamarme al teléfono 91-739-39-98, y preguntar por Luis Mi.

Luis Miguel Martín Jiménez (Madrid)

UN RETO INTERESANTE

Os quiero felicitar por la revista, que me ha encantado, y agradeceros la oportunidad que nos brindáis a los mayores 'jugones' del país para contar nuestras chorradas. Con esta carta me atrevo a retar a algún 'jugón' del fantástico **"Sensible Soccer"** (PC) a jugar un partidito, y tener que golearle. Y que no me venga el chupacasas de mi amigo 'el moro', porque ya le he goleado muchas veces seguidas. Un saludo y ¡suerte con la revista!

Víctor Blázquez Torres (Madrid)
Tfno. 559-99-89

TRUCOS

ALIEN3/COOL WORLD (SN)

Alien 3". Passwords para... Fase 2: QUESTION. Fase 3: MASTERED. Fase 6: SQUIRREL. Fase 7: OVERGAME.

"Cool World". Para ver las pantallas del final, pulsa L, izquierda, R, derecha, arriba, X, abajo, B.

Fco. Javier García García (Santander)

SONIC II (MD)

Para elegir fase en el "Sonic II" de Mega Drive, escucha las melodías 19, 65, 09 y 17, por ese orden. luego en la presentación pulsa A y Start, y pasas a otra pantalla de opciones. Si quieres convertirte en Super-Sonic, elige en esa pantalla las melodías 04, 01, 02 y 06, y luego pulsa A y Start. Comienza a jugar en la fase que quieras y cuando cojas 50 anillos pulsas B y ya está.

Vanesa Darriba Salgueiro (Lugo)



ALEX KIDD (MS)

Cuando te maten en el "Alex Kidd" (la incorporada a la Master System II), le das ocho veces al botón dos, y continuarás en la misma pantalla.

Luis Miguel Martín Jiménez (Madrid)

ADDAMS FAMILY / JOE&MAC CAVEMAN NINJA (SN)

The Addams Family". Para conseguir 100 vidas tenéis que poner en el Password: 11111.

"Joe&Mac...". Para obtener 9 créditos: pulsa rápido el botón X en la pantalla del título, y por cada 10 pulsaciones obtendrás una continuación extra. Suerte.

Luis Jesús López Aguilera (Almería)



HOBBY GAMES

Venta por correo y al mayor de videojuegos, rolgames, manga video y video

TELEFONOS DE PEDIDOS Y CONSULTAS:

93-419 24 70

HORARIO DE 9h a 2h y de 4h a 9h DE LUNES A SABADO



UPERNOVEDADES PARA TU VIDEOCONSOLA !
cionales y de importación, tenemos todos los títulos!!!

Sorteamos 5 SUPERNINTENDO (consolas) y 20 juegos de mesa de rol entre todas las llamadas

PERNINTENDO

FIFA SOCCER	CONS.
ADDIN	12.990
ASSI PARK	12.990
T OF FIGTHING	16.990
ACULA	10.990
TSAMURAI	10.990
NDO RAGE	11.990
TERIX	9.990
IKER	11.990
ER GOAL	11.990
FFY DUCK	12.990
RTAL KOMBAT	13.990
ER TETRIS 2	14.990
EET FIGHT EN II TURBO	12.990
ORLD HEROES	13.990
NMA 1/1 II	13.990
AGON BALL Z	12.990
AD DANCE	10.990
LDEN FIGTHER	11.990
SY	10.990
ZMANIA	10.990
TMAN RETURNS	11.490
AD RUNNER	9.990
NSET RIDERS	12.990
ZINGER Z	12.990
LS US BLAZERS	11.990
OL SPOT	12.490
NIEL EL TRAVIESO	CONS.
CABALLEROS DEL ZODIACO	CONS.
AL FURY	12.990
AL FIGHT 2	12.990
SH BACK	10.990
NUTZ	13.990
TLANDER	10.990
VER ATHLETE	11.990
MPERIO CONTRAATACA	CONS.
NCE OF PERSIA	10.990
Y TOON'S	10.990
ER WIDGET	11.990
MATION SOCCER II	14.990
NO NBA	14.900
'N TWINBEE	10.990
MBIES	12.990
ITAN AMERICA	11.990

PERNINTENDO ROL GAMES

7 TH SAGA	13.990
ADIN'S QUEST	12.990
OPIA	12.990
RET OF MANA (4 Players)	15.990
DDLERS	CONS.
GIS KHAN II	CONS.
A AND THE FORTRESS OF DOOM	CONS.
IMA VI	CONS.
LE'S QUEST	CONS.
TUS (16 MEGAS)	CONS.
D OF THE RINGS	CONS.
NGEON MASTER	CONS.
GON WARRIOR V (Fly)	CONS.
RAISER II	CONS.
HT AL MAGIC II	CONS.
JOURNEY HOME	CONS.
OF BEHOLDER	CONS.
T MISSION	CONS.
TES OF DARK WATER	CONS.

Consultar más títulos!!!

MEGADRIVE

ALADDIN	9.900
JURASSIC PARK	9.900
MORTAL KOMBAT	9.900
AMAZING TENNIS	10.900
ASTERIX	9.900
BUBSY	8.990
BULLS BLAZERS	10.900
CAPITAN AMERICA	8.990
DEADLY MOVES	9.990
DOUBLE DRAGON III	8.990
DRACULA	9.900
HAUNTING	8.990
HOOK	9.900
LAST ACTION HERO	CONS.
SENSIBLE SOCCER	8.990
EA FIFA SOCCER	CONS.
SONIC SPINBALL	CONS.
HOCKEY 94	8.990
STREET FIGTHER II CHAMPIONS	12.900
ULTIMATE SOCCER	8.990
DAVIS CUP TENNIS	9.900
SHINOSI III	9.900
X-MEN	8.900
GUNSTAR HEROES	8.990
MIG-29	8.990
ZOMBIES	9.900
POPOLOUS II	8.990

MEGADRIVE POL GAMES

LAND STALKER	10.990
MIGHT & MAGIC II	10.990
DUNGEONS & DRAGONS	10.990

Consultar novedades

* Si quieres juegos de Game Boy o Game Gear pídenos la lista !!!
* Envios a toda España en 24 h.. Gastos de envio 650 ptas.

MANGA VIDEO



PUÑOS DE LA ESTRELLA DEL NORTE	2.995
DOMINION TANK POLICE II	2.995
DRAGON BALL (9 Títulos)	1.995
VENUS WARS	2.995
UROTSU KIDOSI	2.995
DOMINION TANK POLICE II	2.995
CABALLEROS DEL ZODIACO (6 títulos)	3.995
ODIN	2.995
PROYECTO A-KO	2.995

Consultar nuevos lanzamientos

JUEGOS DE OFERTA

Tenemos una amplia selección de títulos a precios de risa para tu consola. Consulta la lista de cartuchos.

SUPERNINTENDO	4.990
MEGADRIVE	3.990
GAME BOY	2.990
GAME GEAR	3.490

CLUB DE CAMBIO

Cambiamos juegos con toda España. Llámanos e infórmate. Tenemos más de 100 cartuchos, para cambio a un precio increible.

CONSOLAS T.V.	1.500
CONSOLAS PORTATILES	750

CLUB DE SOCIOS

Hazte socio del club HOBBY y tendrás un montón de ventajas y descuentos. Además recibirás información en tu casa de las novedades y participarás en grandes sorteos de forma totalmente gratuita.

Infórmate y llama al:

93-419 24 70

* *Si quieres algún otro juego pídenoslo. Te lo conseguiremos en 24 Horas.*
* *Consulta sobre juegos de ocasión.*

DISNEY VIDEO

LA BELLA Y LA BESTIA	2.995
EL LIBRO DE LA SELVA	2.995
LA SIRENITA II	1.995

Y muchos más pídenos la lista !!!

BARCODE BATTLER

La última locura en consolas, un juego de rol con códigos de barras por solo 9.995 ptas.

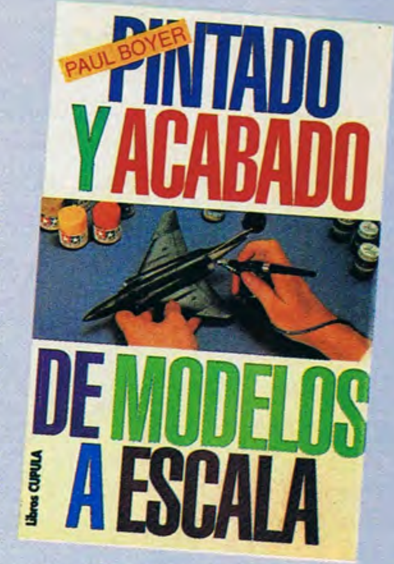
Venta al mayor a toda España: 93-419 24 70

¡La sección que más cartas ha recibido! Si bien el Cine es el apartado de esta revista más común a todos nuestros lectores, la sección Rol&Games es la que más cartas ha recibido durante este mes pasado: esto nos complace y anima a seguir trabajando por difundir el hobby del rol y de los juegos en general. Ah, hemos postergado para el próximo mes "La pantalla del Máster", en la que finalmente podrás leer nuestro fundamental artículo "Los dos ABC del Rol". No te lo pierdas. Algunos lectores nos preguntan si pueden enviar sus ilustraciones: ¡claro que sí! Y si podemos, incluso las publicaremos. Bueno, menos charlas, y más juego. ¡Buena lectura!

Por Akela

Pintado y acabado de modelos a escala

Muchos aficionados a los juegos de rol gustan de complementar sus partidas con el empleo de figuras, maquetas y dioramas: esto hace más 'claras' determinadas situaciones, como por ejemplo los combates. El maquetismo es un entretenimiento que cada día cuenta con más adeptos, pero también con más material dónde elegir. Os queremos presentar un libro que, si bien no contempla entre sus páginas el pintado y acabado de figuras 'roleras', si puede ser una buena manera de introducirse en un nuevo y entretenido pasatiempo: además, puedes sorprender a tus amigos en tus partidas (sobre todo si eres el Máster), sacando la maqueta o el diorama del sitio dónde transcurre la acción en ese momento. "Pintado y acabado de modelos a escala" (**Paul Boyer**), del **Grupo Editorial CEAC**, explica a través de sus 168 páginas las diferentes técnicas para pintar y dar un buen y atractivo acabado a los modelos a escala, ya se trate de maquetas de coches, barcos, aviones, etc. Además, se facilitan trucos, consejos útiles y soluciones a los posibles fallos que el aficionado puede cometer en el momento de pintar y de acabar el objeto. Cada capítulo esta profusamente ilustrado con fotos y dibujos para facilitar la comprensión de los temas tratados. Recomendable para los que se quieren iniciar en esta materia.





TRES BREVES SOBRE EL MUNDO DEL ROL EN ESPAÑA

LA FACTORIA:NUEVA EDITORIAL ROLERA

Ha nacido una nueva editorial especializada en asuntos de rol: La Factoria. Ubicada en Madrid, y fundada por algunos miembros de la distribuidora Distrimagen, especializada en venta por correo a tiendas de JdR y juegos en general. Editores de la revista bimestral "Dosdediez", y ya poseedores de los derechos de distribución de algunos juegos 'nacionales', como "Universo" o "Far West", entre otros. Ahora han obtenido también los derechos de "Vampiro", "WoreWolf" o "Mage", al cerrarse la editorial Diseños Orbitales, poseedora hasta la fecha de los mismos,

EDICIONES ZINCO: SHADOWRUN, BATTLETECH...

Y por otro lado, también Ediciones Zinco continúa imparable su crecimiento en material rolero: con el cierre de Diseños Orbitales, los derechos de juegos tan famosos e impactantes como "Battletech" o "Shadowrun" han pasado a manos de esta editorial 'todo terreno'.

DISEÑOS ORBITALES ES GAMES WORKSHOP

Y, exactamente, y tal y cómo ya adelantamos en el número anterior, no es que Diseños Orbitales haya cerrado: simplemente se ha transformado, tras muchas negociaciones, en Games Workshop España. Esta es una de las empresas con más solera internacional en el mundo del JdR (¡y de sus figuras!), y para nuestros lectores más veteranos no precisa mayor presentación.

Tiempo para jugar

No hay duda de que estamos en las mejores fechas del año para poder jugar esas partiditas que tanto anhelamos: los exámenes están todavía lejos, y el ambiente familiar, las largas noches invernales y el frío, invitan a quedar con los amigos o familiares para entregarnos a nuestros juegos favoritos. Ahora bien, a estas alturas todavía encontramos gente -normalmente de 20 años para arriba- que miran con una sonrisa de condescendencia a quienes invierten su tiempo libre en estos hobbys lúdicos. Hay incluso quien se 'muere' de ganas de jugar una partida, pero su edad 'se lo impide': "bah, son cosas de críos", "estáis colgados, lo que mola es salir de marcha"...
¡Que falta de personalidad! Los juegos (de mesa, de tablero, de rol, los wargames) son una de las maneras más agradables -y económicas- de pasar una buena velada: y si ya has superado los 18 años, y tu pandilla y tú empezáis a estar un poco hartos de hacer siempre lo mismo, salir a los mismos sitios, o de pegaros el 25% de vuestra noche del sábado intentando aparcar... ¡quizás ha llegado el momento de hacer algo distinto! Existen tantos tipos de juegos hoy en día -por fortuna-, que es prácticamente imposible que no encontréis el vuestro: sorprende a tu pandilla, pareja, compañeros, amistades o familiares, y la próxima vez que el viernes en la oficina, la Escuela, el Instituto o la Facultad, os preguntéis qué hacer el sábado, invita a todos a jugar. Así de claro. No te cortes.

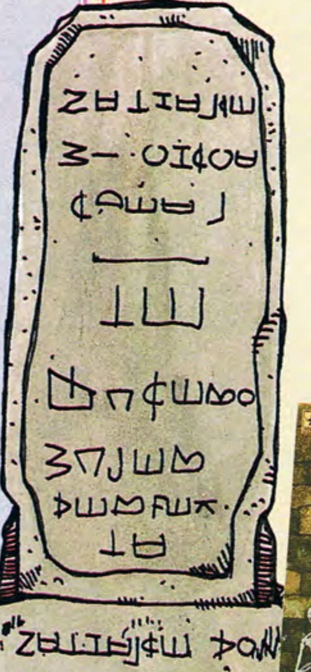


Concursos Rol&Games

Universo El juego de rol multiambiental

Envía la tarjeta central de la revista correspondiente a la Sección 'Rol&Games' con tus datos (puedes aprovechar para incluir alguna consulta, anuncio, etc. para el buzón, o contarnos tu 'batalla del lector'). Automáticamente entrarás en el sorteo de dos ejemplares del juego "Universo" (comentado en el número dos de TODO PANTALLAS), cedidos gentilmente por CRONOPOLIS (PO BOX 329. Las Rozas. 28230 - Madrid).

Premiados concurso del número dos



Entre todos los lectores que nos enviasteis el cupón central de la sección Rol&Games del número 2 de TODO PANTALLAS, el juego de rol "Universo" ha correspondido a Jorge Muñoz Sastre (Barcelona) y el juego "The New Dungeon" a César Cercadillo López de Medrano (Valladolid). Ambos recibiréis los premios en breve plazo en vuestros domicilios. ¡Enhorabuena!

Jurasia: primera ampliación de universo

Hace unos meses presentamos el JdR **"Universo"**: su principal virtud era la de permitir 'saltar', con un mismo sistema de juego, a cualquier espacio-tiempo que los jugadores deseen como marco para sus aventuras. Pues bien, ya ha sido publicado **"Jurasia"**, su primera ampliación. El texto de la contraportada promete: "Después de la gran catástrofe del Icaro, la Humanidad se encuentra en la necesidad de viajar al pasado para sobrevivir. Los hombres y las mujeres del siglo XXX verán cambiar radicalmente sus vidas al ser arrojadas a Jurasia, una ciudad construida hace 170 millones de años en el pasado. Si el mundo que dejaron atrás representaba para ellos la miseria y la desolación, Jurasia será el peligro, la corrupción y la muerte. Una ciudad que vive defendida del exterior por un campo de fuerza, una corporación todopoderosa que maneja las vidas de los ciudadanos, decenas de razas de dinosaurios, un movimiento guerrillero dispuesto a todo con tal de acabar con esta situación, y sobre todo, peligro. Por todas partes." ¡Guau! Seguiremos informando sobre esta serie.



5 buenas razones para convencer a tu padre (madre, hermano mayor, mujer, abuelo, novia, etc.) de que te regale un juego de rol "por el morro":

1ª) "¿No dices que estoy todo el día enganchado a la consola (o al ordenador)?" Además, los JdR fomentan el compañerismo, la amistad, el trabajo en equipo... (pfff)

2ª) "¿No dices que salgo demasiado, que te da miedo cuando se hace tarde, y que nunca sabes dónde estoy?" Los JdR se juegan en 'casas': estas localizado durante cuatro horas seguidas en el mismo sitio, que si no es tu casa, es la del amigo de turno...

3ª) "¿No dices que gasto demasiado cada vez que salgo, con lo caro que está todo?" Por lo que cuesta un JdR tienes entretenimiento todas las tardes/noches que quieras, y además, al no salir por estar jugando, más dinero que te ahorras...

4ª) "¿No dices que soy un aburrido y que no tengo imaginación?" Más imaginación que la que se dilapida en una partida de rol es difícil encontrarla en ninguna otra actividad...

5ª) "¿No dices que...? ¡Oye! ¡Ya dices demasiado! ¡¿Me lo compras o no?! ¡Es uno de los regalos más baratos que se pueden pedir!



¡La aventura interactiva!



Cada mes en TODO PANTALLAS te iremos relatando una aventura sobre la que tu, lector/a, decidirás la continuación. Estudia la narración y escribe en la tarjeta central cual de las tres opciones (A,B,C) seguirías. Recuerda que encima entras en el sorteo de un par de juegos por ello. Sumaremos todas las respuestas recibidas y la aventura continuará en la opción que la mayoría de lectores hayan votado. Escribe pronto, pues sólo podremos tener en cuenta los cupones que lleguen antes de cerrar el siguiente número. ¡Pero cuidado!: las posibilidades están estudiadas de antemano, así que si decides un mal camino, puedes "cepillarte" a los personajes en un mes. Por cierto, que da lo mismo si eres chico o chica. Ahora... ¡juega!

Aventura fantástico-medieval: En los morros del dragón (IV)

OPCION ELEGIDA POR LOS LECTORES: B) Llamas la atención del dragón gritando y gesticulando para que Primus se salve. ¡Que noble! Evidentemente tienes más valor que cerebro.

-¡Eeeh! ¡Dragón, deja al bárbaro! -gritas moviendo los brazos.

-Este tío está chalado -comenta Adelfo el Elfo desde el árbol al que se ha subido -, merece una ayudita...

El Elfo comienza a cargar su arco, mientras el dragón se te queda mirando. Gira su cabeza hacia ti, y conforme se te va acercando, notas su pestilente aliento y el calor de su respiración poderosa... ¡Ahora el arrinconado eres tu, y si tus amigos no hacen algo pronto, acabarás desgarrado entre las fauces del dragón!

-Eh, Gandolfo, ¡ayúdanos! ¡Hazte visible por lo menos! -Pulgo, el enano, llama enojado al mago, que sigue sin dar señales de vida.

-Si, si, estoy pensando -contesta una voz, pero Gandolfo sigue sin aparecer...

A todo esto, Primus aprovecha el descuido del animal, y desenvainando su espada, pega un tajo en el cuerpo del dragón... Un gruñido espeluznante sale de su garganta: ¡babas y aliento pegan en tu cara, levantándote el pelo!

-¡Cuanta violencia, cuanta violencia! -dice el Elfo mientras dispara su arco con certera puntería: ¡la flecha se clava justo en el cuello del animal! ¡Pero éste te sigue mirando cada vez con más rabia! (y más cercano).

Pulgo se interpone entre el animal y tu:

-Oh, bestia inmunda, ¡vas a probar en mi hacha el famoso acero de los enanos! -pero de un manotazo es mandado a la copa de un árbol, y su hacha de famoso acero con él...

-¡Pulgo, oh enano amigo! -grita Adelfo desde el árbol-.¡Esta la vas a pagar, cochina lagartija!.

Pero al situarse mejor en el árbol para descargar su rabia con un flechazo, la rama cruje bajo sus pies: es probable que ceda en cualquier momento... Vaya situación más apurada. El dragón abre su boca y...

OPCIONES: A) Le pides a Primus que se arriesgue y lance su espada al corazón del animal, antes de que te engulla. **B)** Le pides a Adelfo que dispare su arco (un buen flechazo entre ojo y ojo tumbará al animal), pero la rama... ¡Vete a saber dónde va la flecha! **C)** Tiras tu espada al suelo, te pones de rodillas, e imploras el perdón del dragón. ¡Seguro que se apiada y os deja marchar!





Mutantes en la sombra

Un juego de rol en un mundo demasiado parecido al nuestro

"No hace falta salir del mundo en que nos movemos habitualmente para encontrar LA AVENTURA. Lo emocionante, lo desconocido, está en todas partes, sólo hace falta saber buscarlo. El universo de Mutantes en la Sombra es, esencialmente, el mismo que todos conocemos. los acontecimientos políticos, sociales o económicos son los mismos, los vehículos, los que vemos a diario por las calles, algunas de las armas las podría poseer cualquier aficionado a la caza, pero... Basta con arañar un poco la superficie y encontraremos a los mutantes, a Kaufmann, al C.D.F.C. y a toda la fauna subterránea que puebla las páginas de este libro."

José Félix Garzón (página 141)

Con tan sabroso comentario describe este JdR, que ya lleva en el mercado varios años, uno de sus autores. Ambientado en la Europa de los 90 (incluido España, a la que se dedican dos páginas del manual, por una vez), trata de cómo los personajes -mutantes dotados de poderes extraordinarios en la mayoría de ocasiones- se enfrentan a las organizaciones creadas para capturarlos. Naturalmente, los personajes son humanos corrientes, normalmente moviéndose en los ambientes (ciudades, barrios) que conocemos: no son rebeldes espaciales, ni bárbaros medievales. Sus armas (hay tres tipos de CETME) y vehículos (podéis huir en cualquier 'panda') serán los que podríamos encontrar en la vida real, salvo que también cuentan con sus habilidades mutantes: aquellas por las que son perseguidos, incansablemente, por las organizaciones anti-mutantes (los llamados Servicios M).

Cómo suele ser habitual, el personaje tiene unas características (fuerza, destreza, voluntad, percepción, inteligencia, carisma) de las que a su vez, dependen sus habilidades (conocimientos teóricos y prácticos que se

EJEMPLO DE UNA PARTIDA (EXTRACTO)

Los personajes se encuentran en un pueblecito perdido en el norte de México y acaban de entrar en un bar:

D.J.: Bien. Están ustedes en Panchito's. Hay un borracho durmiendo sobre una de las mesas. (...) En el cinto lleva un revólver. No hay nadie más en el bar. El aire está m viciado y el suelo lleno de porquerías. Un tipo gordo y medio calvo, con un delant friega la barra mientras canturrea.

Jugador 1: ¡Oh, no, por favor!, ¡más rancheras no!

D.J.: (Canturrea, imitando la voz ronca del tabernero) "Estaaaas soooon laaaaas maañanitas"... Cuando os acercáis a la barra, deja de fregar y de cantar, y mira al borrach

Jugador 2: Perfecto. Por si acaso, me siento en la mesa que está junto a la del borracho y no le quito el ojo de encima.

Jugador 1: Yo me voy a la barra, y mientras saco la cartera, para que se note que s un gringo y estoy forrao de pasta, le digo: "Buenas tardes, buen hombre, mis amig y yo quisiéramos tomar algo bien fresco".

Jugador 3: Yo mientras tanto, voy a intentar ver si el tabernero va armado...

¿Cómo acabará esta secuencia? La solución la tienes en... "Mutantes en la sombr



van ganando mediante la experiencia o el estudio): conducir, armas, idiomas, etc. La novedad reside en los llamados 'Puntos de orgullo'. También destacan los Rasgos Especiales (facetas de la personalidad del personaje): puede ser un famoso, un delincuente juvenil reformado, o un hígado de acero (tener resistencia sobrehumana al alcohol). Por otro lado, las profesiones, como en cualquier otro tipo de JdR, también han sido detalladas, hasta llegar a 28: estudiante, estafador, delincuente juvenil, aventurero... Por el resto, lo habitual en cualquier hoja de personaje: puntos de vida, equipo, etc.

Y en cuanto al sistema de juego, es bastante sencillo, complicándose algo más a la hora de resolver los combates. Quizás el aspecto menos cuidado del libro sean sus ilustraciones, repetidas en varios casos: en cualquier caso ayudan bastante a mantener la atmósfera que quiere envolver al juego, aunque a algunos les parecerán bastante violentas. Tsé tsé: ¡cómo si la vida real no fuese así!

La creación de **"Mutantes en la sombra"** puede servir de estímulo a otros jóvenes talentos creadores de nuestro país. Fue un proyecto presentado a la Diputación Foral de Vizcaya, en su política de apoyo a la creación de nuevas empresas: sus creadores hicieron un estudio de viabilidad empresarial, y una vez aceptado, la Diputación puso el resto (o sea, las pelas y los medios). Y ya está. Casi todas las Comunidades tienen proyectos semejantes hoy en día, así que podría ser una manera de lanzar vuestro juego, si es que lo tenéis y estáis desesperados porque ningún editor se interesa por él.

"Mutantes en la sombra" fue una auténtica novedad en su día, y todavía hoy es uno de los juegos preferidos de algunos de los roleros más veteranos de nuestro país. Desde su creación, LUDOTECNIA ha publicado más ampliaciones y módulos oficiales: **"Los hijos de Chernobyl", "Catálogo Charlie '91", "Semilla de acero"**... No suele ocupar ninguno de los tres primeros puestos en las tablas TOP de rol pero, curiosamente, todos los roleros veteranos lo conocen y de vez en cuando siguen echando una partidita: y suele figurar en lugares discretos de esas mismas tablas, sin apearse pese a que ya lleva cerca de tres años en el mercado. ¿La causa? Posiblemente que sea un juego de rol en un mundo demasiado parecido al nuestro...

FICHA TÉCNICA

EDITA: LUDOTECNIA C.B.
AUTOR: José Félix Garzón, Igor Arriola, Julia López.
ILUSTRACIONES: Roberto Landeta.
PAGINAS: 146.
CONTENIDO: Libro del director de Juego. Libro del jugador. Módulo "Eldorado".
FECHA DE APARICION: Abril 1991.
NUMERO JUGADORES: 2 mínimo.
CUBIERTAS: A todo color (tapa blanda).
PEDIDOS POR CORREO: LUDOTECNIA: Aptdo. Correos 1028. 48008 Bilbao.
NOTA: todas las ilustraciones que acompañan estas páginas están extraídas del juego.

"Sólo existe una época aun más fascinante que el pasado y el futuro: el presente"



Esperamos que el Buzón de esta sección siga despertando vuestro interés como hasta ahora: de todos los buzones de la revista, ¡este es el que más cartas ha recibido! Pero el tipo de mensajes que más nos están llegando son los de gente que nunca ha jugado, le ha 'picado el gusanillo' por culpa de (o gracias a, según se mire) TODO PANTALLAS, y están desesperados por encontrar a alguien con quién jugar. Así que clubs, asociaciones y demás grupos roleros: ya podéis ir enviando direcciones para que se apunten. Muchos lectores agradecen también a los otros lectores más veteranos que envían su 'Batalla', pues es una manera de 'compartir' las aventuras que vive cada uno... Recordad que por el mero hecho de enviar este mes la tarjeta central correspondiente a esta sección, con algún comentario, duda, cotilleo, o simplemente con el Top relleno, participarás en el sorteo de dos ejemplares de "Universo", el juego de rol comentado en el número 2 de nuestra/vuestra revista. No olvides tus datos en el cupón, incluyendo tu ciudad. Un saludo, y que el Buzón siga siendo el lugar de encuentro de los roleros que comienzan, con los más veteranos.

PERO HOMBRE... ¡QUE DESPISTE!

Me gustaría que me explicaseis que quiere decir el apartado del cupón Rol&Games, en el que se habla de "Aventura Interactiva/Marca la respuesta si quieres jugar". Además, me gustaría que en algún número hablaseis de lo que es el rol más detalladamente. De qué se compone un juego de rol, y cómo se juega.

Jesús Piñero Aido. San Fernando (Cádiz)

En nuestra sección Rol&Games, aparte de analizar juegos de tablero o de mesa, nos propusimos desde el primer número de la revista servir de iniciación a todos aquellos que todavía no conocen muy bien de qué va esto del rol. Si lees el número uno de TODO PANTALLAS encontrarás la respuesta a todas tus preguntas: mes a mes vamos introduciendo más al lector en este fantástico mundo de aventuras. La "aventura interactiva" es simplemente una especie de partida, sintetizada al máximo, para que los más inexpertos vayan 'saboreando' por dónde van los tiros. Tu lees el relato, eliges una opción sobre cómo lo continuarías (A,B,C), lo pones en el cupón, y al mes siguiente la 'partida' sigue dónde más lectores la han decidido continuar (y además siempre participan en un sorteo todos los que envían el cupón).



VOTACIONES: 650. Vota tus juegos favoritos usando la tarjeta central de la revista: da lo mismo si en la misma lista mezclas juegos de Rol con Wargames, temáticos, de tablero, etc. Se trata de ver cada mes cuáles son los juegos favoritos de nuestros lectores. ¡Y recuerda que puedes ganar un par de fabulosos juegos por ello!

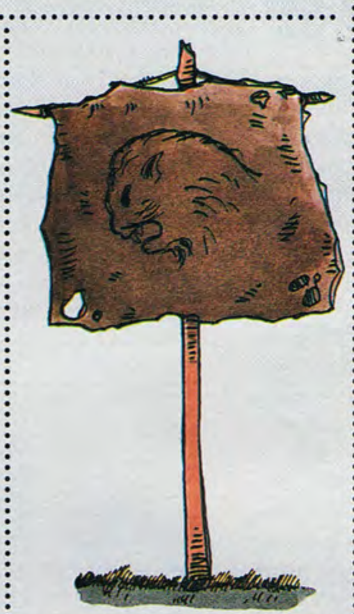
PENDRAGON

Soy un nuevo aficionado al rol, pero me gusta cantidad. Soy de Granada, y allí hay poca gente que juegue. A ver si organizamos algún grupo. ¡Ah! Para los lectores que me lean: ¿nadie escribe cartas hablando de "**Pendragon**"?. Pues este juego es genial. Si no lo conocéis, probarlo: para mi ha sido el primero, pero creo que es el mejor.

Manuel Rojas Sánchez (Granada)

Hombre, tienes que probar más juegos antes de decidir que el primero al que has jugado es el mejor... Estamos seguros de que en Granada tiene que haber más roleros en busca de compañeros de aventuras, así que escribid dando direcciones o teléfonos. En cuanto a lo que nos pides en 'opinión', ¡que más quisiéramos que poder agrandar la sección! Eso sólo lo lograremos con el tiempo: cuantos más lectores tengamos, más páginas tendrá la revista... Y piensa que hay mucha gente que compra TODO PANTALLAS por las páginas de Rol&Games, pero que también quieren saber de las otras secciones. Recuerda: "todo en una, por el precio de una". Bueno, si no encuentras compañeros, escribe otra vez y publicaremos tu dirección para que te busquen ellos a ti. Por cierto, la "Batalla del lector" del próximo número es de un lector de Granada: así veremos que tal rolean por allí...





NADA DE FINALES FELICES EN EL CYBERPUNK

Quiero decir a todos los que lean esta carta y posean el "**Cyberpunk**" (inglés o castellano), que intenten que sus aventuras no acaben con el típico 'happy end' ni cursiladas así. La espectacularidad del juego permite tanto rolear en serio, como desangrar gente. Idem con el "**Vampiro**". Por cierto, solamente añadir que el género de 'espada y brujería' está muerto, desde que se publicó "El señor de los anillos", la novela (no eso llamado JdR).

Jon Perojo. Bilbao (Vizcaya)

*Mmmm! Si pudiésemos enviarte un par de orcos a tu casa... Tu carta no es muy amable (empezando por tu 'gracioso' dibujo del sobre), ¿no? Deberías saber quienes están de tu lado, y no disparar tan alegremente a todo bicho viviente. Lo que dices del "**Cyberpunk**" está claro, y seguro que hay muchos lectores de acuerdo. Quizás sea debido más a la filosofía del juego que a su posible espectacularidad. Por cierto, cuando leáis estas líneas ya se habrá publicado -por fin- la versión en castellano de este juego. Pero, ¿que quieres decir con lo de "El señor de los anillos"? Esperamos noticias tuyas de nuevo, y que sean más amistosas.*

MAS CYBERPUNK

Creo que Rol&Games es la mejor sección de TODO PANTALLAS. Seréis los que animen a los que todavía no han jugado, a que se inicien. Pero por si quedasen indecisos, encima hay también análisis de juegos. Es total. Por cierto, ¿para cuando más información sobre "**Cyberpunk**"?

Fco. Javier G. Ladrón (Granada)

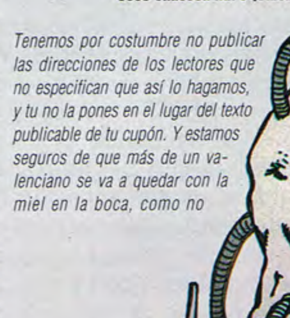
Gracias por tus elogios, colega. Muy pronto, coincidiendo con la salida en castellano que comentábamos a tu compañero anterior, dedicaremos un par de páginas a este juego, que ya pronosticamos en su día que arrasará los ambientes roleros de nuestro país (cómo ya lo hizo en otros). Aquí ya son mucho los que lo conocen y juegan, pero dentro de poco será una pasada. Al tiempo.

¡QUEREMOS MAS DATOS!

Una de las cosas que más me ha gustado de vuestra revista ha sido que no trata de ayudar a ofrecer aventuras para jugadores con una base amplia en rol, sino que equilibra la explicación clara y sencilla para el jugador novel, con la información puntual para el más exigente. Por esta, por llamarla de alguna manera, agradable informalidad, me gustaría hacer una petición: Dar puntual información de, además de las novedades editoriales, de juegos de creación propia, de fanzines, y de módulos no oficiales, que podrían complementar los datos que ofrecéis sobre otros juegos, además de ser una plataforma para el lanzamiento de nuevos talentos del país. Si queréis empezar, modestia aparte, estaría encantado de poner a vuestra disposición mi propio juego, "Alien", basado en la saga cinematográfica de ese mismo título, y al cual jugamos en el club "Yo y cinco más", al que estáis todos invitados...

José Vilaseca Haro (Valencia)

Tenemos por costumbre no publicar las direcciones de los lectores que no especifican que así lo hagamos, y tu no la pones en el lugar del texto publicable de tu cupón. Y estamos seguros de que más de un valenciano se va a quedar con la miel en la boca, como no



LA BATALLA del LECTOR

LA BATALLA DEL LECTOR

Hemos reservado esta columna para que nos cuentes (en 400 palabras más o menos) tu partida, cómo liberastes a la princesa o cómo te salió una pifia al tirar los dados y tu y tus amigos fuisteis pasto de los buitres. Ah, e indicad el nombre del juego. Nos reservamos el derecho de modificar la historia para hacerla más "publicable".

CYBERPUNK: LA RECOMPENSA POR ROBAR FORMULAS DE BEBIDAS

Lo que os voy a contar pasó la noche del sábado al domingo 31 de octubre. Quedamos con los amiguetes para jugar una partida de "Cyberpunk". Ya estaba todo preparado: la casa, la partida, el papeo, la priva... Chachi, ¿eh? Lo hubiese sido, pero en fin, ahora os cuento.

Misión: infiltrarse en Petrochem para robar una formula secreta. De acuerdo, entramos y la robamos, pero para mi (un puro jugador del tipo "matadestruyemutilaraja') fue demasiado fácil: entrar, coger y salir, y eso no es muy frecuente en "Cyberpunk". El caso es que pudimos realizar la faena sin apenas ningún tipo de obstáculos, y estaba claro que aquello olía mal. Algún tipo de sorpresa nos tenía que tener preparado el Máster... Pero bueno, después de esto telefoneamos al tío que nos había contratado para ese trabajo, y quedamos con él en un bar, al lado de Petrochem. Aparentemente en el local reinaba la calma, y nada anormal parecía flotar en el ambiente. Esperamos tranquilamente, hasta que al cabo del rato, viene un AV-4, con un cyborg que irrumpe en el bar con un rifle que... ¡uf!. A mi panda le faltó tiempo para huir como conejos (vivan los valientes y los compañeros de rol heroicos), para acabar escondidos detrás de la barra. Menos yo, y otro listo, que corrimos hacia el w.c. como posesos. Y a todo esto el bicho grita, preguntando que dónde está la formula. Mi compañero y yo, por miedo a que nos fulminase, nos quedamos clavados en el sitio, y se lo dijimos. Y allí fue dónde la 'cagamos': nada más terminar de hablar, nos disparó para que no hubiese testigos ni chivatos. Mi amigo aun tuvo suerte: 'solo' le voló una pierna. Pero a mí me alcanzó en toda la chola: acabé empotrado y descuartizado en una 'Juke-Box', y lo peor de todo era que el cyborg parecía una lata de Pepsi remodelada. ¡Si es que esto nos pasa por robar fórmulas de ingredientes secretos de bebidas refrescantes de extractos para la competencia...!

Historia dedicada a Rafa, por dejarme entrar con otro PJ en la 2ª parte.

Daniel Francés Bellmont (Barcelona)

nos autorices a dar más datos, tanto sobre tu juego como sobre el club. Por cierto, vaya nombre más divertido... Desde TODO PANTALLAS apoyaremos todas las iniciativas que nos propongáis en este sentido. Esperamos impacientes nuevas noticias tuyas (y los lectores de Valencia, que por cierto hay muchos por esa zona, también).

¿PERO QUE TENDRA QUE VER?

Me gustan mucho los juegos de rol, y quisiera pedir a los lectores que tenéis información sobre **Mark Bosnich**, el portero del Aston Vila, que me escribáis a:

Vanesa Darriba Salgueiro
c./ Santiago, 158
27004 - Lugo

Amiga Vanesa: me parece alucinante que mezclen Aliens con Depredadores, o que mezclen a Carmen Sevilla con ser presentadora, pero mezclar al portero del Aston Vila con los juegos de rol... "T'has pasao!" ¿Es que hay un juego de rol en el que los jugadores interpretan a porteros de ese equipo? Jope, cada día hacen juegos más raros... ¿Y que hace el Máster? ¿Meter goles? Te la publicamos por original.

CLUBS/OPINIONES/CARTAS SIN RESPUESTA

REVIENTA DUNGEONS

El Club de Rol REVIENTA DUNGEONS abre sus puertas a todos los roleros/as de la zona. Disponemos de local y organizamos partidas todos los fines de semana. Contamos con una plantilla de casi cuarenta socios, y estamos en época de captación de nuevos reventadores. Jugamos a: **"AD&D"**, **"La llamada de Cthulhu"**, **"Ragnarok"**, **"Mutantes en la sombra"**, **"Runequest"**, **"Rolemaster"**, **"Warhamer 40.000"**, **"Paranoia"**, **"Akelarre"**, **"Car Wars"**, **"MERP"**, y estamos a punto de meternos con las nuevas ediciones en castellano de **"Cyberpunk"**, **"Shadowrun"** y



"Vampire". Animamos tanto a grupos pequeños de juego, sin local, como a expertos en el tema y a iniciados, a ponerse en contacto con nosotros y a participar en las actividades que estamos preparando: rol en vivo, jornadas, etc., y por supuesto, apuntarse a nuestras gloriosas tardes de juego los fines de semana, donde nos enfrentamos a Cthulhu, se entrecruzan las espadas, se usan poderes mutantes, se descubren traidores, y se les revientan las partidas a los Másters sanguinarios

.CONTACTO: (Prefijo 943) Gerardo (52-32-90), Iñaki (51-71-32), José (51-79-39).
POR CORREO: REVIENTA DUNGEONS CLUB DE ROL
Viteri 25, 6º A
Rentería
20100 GUIPUZCOA

ARGUELLES DE MADRID

Soy un chico de 21 años al que le ha gustado y picado el gusanillo de los juegos de rol y wargames. Me gustaría saber si hay algún club por la zona de Argüelles, en Madrid. Gracias.

Daniel Mateos Gozalbez (Madrid)

ES DEL CLUB DADOS ARCANOS

Me gustaría felicitar a la revista por este perfecto cóctel de actividades lúdicas. También me gustaría contactar con otros roleros. Para ello dirigirse a:

Raúl Gutiérrez García
c./ Ollería. Edif. "Sol Andalucia II", 3ºE
29640 - Fuengirola (Málaga)

ALCALA DE HENARES

Si quieres iniciarte al rol, o no tienes con quién jugar, pásate por aquí. Somos un grupo que necesita algún jugador más, pues somos pocos. Tenemos entre 12 y 16 años, pero si tienes algunos más o menos, no importa, nos da igual. Escribe a:

José Luis Viruete
c./ Calderón de la Barca, 3, 5ºB
28805 - Alcalá de Henares (Madrid)

LA BATALLA del LECTOR

SOUNGEONS & DRAGONS: COMO CARGARSE A NUEVE AVENTUREROS EN CINCO TIRADAS

Esta aventura también podría titularse "Nunca pidas un dragón". Eran las once de la noche pasadas. Llevábamos más de cuatro horas jugando, y no habíamos tenido ninguna baja desde el principio. El grupo estaba formado por 3 guerreros, 2 enanos, 1 clérigo, 1 ladrón, 1 elfo y 1 mago (todos del "D&D Básico").

Llevábamos la mochila llena de joyas, monedas, etc., y ya habíamos soportado una somanta de palos que era 'demasie'. Así que decidimos pedirle al Máster (mi primo) que nos colocara un dragoncito. Y dicho y hecho: nos colocó un dragón dorado en una habitación contigua. Al verlo, 2 guerreros y uno de los enanos saltaron sobre él, con tan mala suerte que ninguno logró hacerle nada con sus fallidos golpes. Los otros decidimos ocultarnos. El Máster lanzó el aliento del dragón y... ¡puaaaggg!: los dos guerreros, el enano y el mago acabaron hechos carboncillos instantáneamente. Los otros guerreros y el enano restante atacaron al dragón, y consiguieron herirle, pero el animal contraatacó a su vez, y... ¡pluf!, bocadillo de enano con guarnición de guerreros. Esto era demasiado: en dos tiradas se había cepillado a medio grupo, así que decidimos salir por patas de allí (los que quedábamos con vida).

La puerta estaba al otro lado de la habitación, así que tiramos los dados para ver la distancia recorrida, y salieron: guerrero 6, clérigo 1 (ay, que chungo), ladrón 5, y elfo 8. El Máster nos miró y nos dijo: "El dragón lanza un ataque al clérigo", y... hala, el clérigo a criar malvas: lo lanzó contra la pared, atravesó la puerta del otro lado, y acabó incrustado en la pared de otro cuarto. Nosotros corrimos, pasamos por la puerta rota, cruzamos el cuarto (despidiéndonos de lo que quedaba del clérigo al pasar)..., pero el dragón era persistente, y nos persiguió, hasta acorralarnos en una sala sin salidas. Lanzó su aliento, y el guerrero y el ladrón quedaron convertidos en carbón (y rima y todo, oye). Sólo quedaba yo, así que intenté salir por patas, pero el animal taponaba la salida. Entonces pensé: "Dos posibilidades. 1) Atacar de frente, igual a fiambre. 2) Intentar colarme por debajo de sus patas y salir pitando." Así que decidí probar la segunda. Tiré los dados y... pasé por los pelos, aunque perdí todo mi equipo y mis armas, menos la daga.

Todos los jugadores ya muertos en cinco tiradas me miraban, y el Máster me dijo el famoso "¿Qué vas a hacer?". Le miré a la cara y contesté: "Me suicido". En cinco tiradas...

Miguel Angel Cámara Serrano. Coslada (Madrid)



El juego de tablero de terror con vídeo



A propósito para TODO PANTALLAS. Así parece haber sido creado el juego que analizamos en esta ocasión. Realmente representa uno de los primeros juegos que podríamos calificar de 'interactivos' en todo el sentido de la palabra, aparte de los creados específicamente para ordenadores.

"Atmosfear" combina el típico juego de tablero tradicional -o sea, tiras los dados y vas avanzando, teniendo que obedecer en ocasiones las instrucciones en función de dónde caigas-, con la novedad de combinar este avance con las imágenes/órdenes que van apareciendo en la pantalla de un televisor. En realidad es muy sencillo: al mismo tiempo que se inicia la partida, los jugadores deben conectar una cinta de video -suministrada con el juego-, de 60 minutos, en la que aparece un 'Máster' de juego, que va dando instrucciones a determinados jugadores según su edad, posición en el tablero, color de ficha, etc. Al mismo tiempo, cada jugador debe intentar ir

EL JUEGO CON ATMOSFERA

"Pon el volumen; debilita la luz, pulsa PLAY en tu magnetoscopio y penetra en una noche terroríficamente divertida, pues ATMOSFEAR te traslada a una emocionante nueva dimensión del juego de mesa, ¡interactivo con el televisor! Nunca hay dos partidas iguales, y no es necesario avanzar, rebobinar o parar la cinta. Todo lo que necesitas es una hora y un videocassette. Una vez pulsado PLAY, solamente tendrás 60 minutos para ganar, o el huésped del juego, el Gatekeeper, habrá ganado. Para vencerle, deberás conseguir 6 llaves y tomar el sendero del centro del tablero dónde te enfrentarás con tu PESADILLA, ¡la cosa que más temes! Pero si tu número es nombrado y el Gatekeeper quiere hablar contigo... Si fallas al contestarle a él o a sus pruebas, estarás desterrado al agujero negro."

EL REPARTO

EL GATEKEEPER: Tu "Huésped"
HELLIN: El Poltergeist
CONDESA ELISABETH BATHORY: La Vampira
ANNE DE CHANTRAINE: La Bruja
KHUFU: La Momia
BARON SAMEDI: El Zombie
GEVAUDAN: El Hombre Lobo

Esta llave abre la puerta del Tiempo. Si un oponente cae sobre tu lápida, lanza la moneda: CRUZ: Toma todas sus cartas Tiempo.

Esta llave abre el Agujero Negro. Si un oponente cae sobre tu lápida, lanza la moneda: CARA: Ese oponente es desterrado al Agujero Negro.

Esta llave abre la puerta del Destino. Si un oponente cae sobre tu lápida, lanza la moneda: CARA: Toma todas sus cartas Destino.

avanzando por el tablero a base de tirar los dados por turno.

El nombre **"Atmosfear"** responde perfectamente a una de las cualidades del juego: la perfecta ambientación -en este caso de 'terror'- a la que invitan todos sus componentes. Por ejemplo: las fichas tienen forma de lápidas, y los jugadores representan personajes tan habituales en este género como un poltergeist o un zombie...

Como factores negativos, llegamos a la conclusión de que en un par de partidas, el propietario del juego y los que ya han jugado ya saben cuando va a aparecer en pantalla el Gatekeeper, perdiendo la emoción y la sorpresa de las primeros juegos. Además, lógicamente tienen más ventaja sobre el resto de los jugadores, al estar preparados para reaccionar y obedecer las instrucciones que se puedan dictar desde el monitor. Por otro lado, los últimos minutos del juego se suelen convertir en un verdadero caos: el Gatekeeper aparece demasiado rápido en el televisor, y las órdenes se amontonan sin que a los jugadores les dé tiempo a obedecerlas realmente (sobre todo si juegan 6 personas). Por último, dentro del apartado negativo, el tono amenazador y soberbio del ser que aparece en el monitor suele poner 'nervioso' a más de uno: pero si logra esto es porque realmente cumple su función de crear atmósfera (nunca mejor dicho); lo malo es cuando algún jugador empieza a 'contestarle': suele pasar, y los lectores que ya hayan tenido ocasión de probar este juego seguro que saben de qué hablamos...

Sin embargo, el lado positivo nos convierte en recomendable este producto por varios motivos. Evidentemente, su originalidad es uno de ellos: es un juego muy interesante para sorprender a tus amistades, invitándolas a pasar una noche con un juego diferente totalmente a todos los que están acostumbrados. Seguro que a tu grupo de amigos habitual les proporcionas una velada del sábado que luego comentarán durante toda la semana. Es fácil que los/las más impresionables se pongan realmente nerviosos si todos contribuyen a conservar la atmósfera 'terrorífica' que propone el juego. Además, ahora que se están poniendo de moda las 'Casas del terror', es una manera de trasladar este tipo de entretenimiento y emociones a nuestros hogares (el actor que interpreta al Gatekeeper no desencajaría para nada en una de estas atracciones que cada día se van extendiendo más por nuestra geografía). Y es rápido de jugar (¡imposible que una partida dure más de una hora!). Además, en el aspecto presentación, la caja viene muy cuidada, con todos los componentes realmente bien presentados (las velas y el televisor los pones tu, eh?).

Por último, para compensar ese factor negativo al que nos referíamos antes, y aunque ya lleva en el mercado algo más de un año, ahora cuenta con una nueva cinta de vídeo que ya ha salido a la venta: nuevas instrucciones



del Gatekeeper renuevan las posibilidades de la partida y hacen que el juego recupere su frescura inicial, para los que ya se 'sabían' de memoria la cinta anterior...

En definitiva, original y terrorífico. Conocemos a jugadores que les ha bastado con una par de partidas, pero también sabemos que es el juego preferido de muchos. Lo mejor, lector, es que vivas la experiencia y seguro que llegas a la misma conclusión que nosotros: en cualquier caso, es para gente con sentido del humor, y ganas de aventura y algo 'diferente'. Ya nos contarás, si el Gatekeeper te deja...

FICHA TÉCNICA

TIPO DE JUEGO: Terror, de tablero interactivo con vídeo.

DIFICULTAD: Reglas muy sencillas. Simplemente hay que ir 'obedeciendo' las cartas e instrucciones que te van saliendo durante el transcurso del juego.

NUMERO DE JUGADORES: De 3 a 6 (nosotros lo hemos probado con 6 personas, pero quisimos probar también con 2, siendo más fácil -demasiado- acabar, pero igual de divertido).

P.V.P. APROX: 5.000 ptas.

EDITA: BORRAS PLANA S.A.

EDADES: De 15 años a adultos.

CREADO POR: A COUPLE 'A COWBOYS PTY LTD.

CONSEJO DE TODO PANTALLAS: Jugar con sentido del humor. Abstenerse jugadores 'irritables' fácilmente.

CONTENIDO DE LA CAJA:

1 cinta de vídeo VHS 60'. 256 cartas (Tiempo, Destino y Suerte). 36 llaves (6 conjuntos). 8 cartas Pesadilla. 1 lápiz especial. 6 fichas numeradas. 1 moneda. 1 bolsa de tela Atmosfear. 6 lápidas (peones de juego). 1 dado. 1 tablero de juego. Instrucciones.







El juego de familia de 5 estrellas

No es original. No es complicado. Ni levanta pasiones. No es para aventureros. Ni tan siquiera es nuevo. Pero seguro que estas navidades vuelve a ser de los más vendidos. Y es que el planteamiento de **"Hotel"** es tan 'habitual' en este tipo de juegos, que los hace indispensables en cualquier ludoteca básica, o en cualquier compra de aquellos que no saben con qué juego 'sorprender' a la familia el día de reyes... Nos encontramos de nuevo con el más puro sistema 'Monopoly' de compra-venta de propiedades, aunque en esta ocasión podemos interpretar a los propietarios de los más grandes y famosos hipotéticos hoteles del mundo: Fujiyama, Royal, Taj Mahal, President... Destacamos la soberbia y cuidada presentación de todos los componentes de la caja: especialmente los edificios. Subastas, permisos de construcción, alquileres, deudas, ¡la ruina!. Y no hay más. Aunque cada jugador debe tomar las decisiones más convenientes en cada turno, de nuevo la suerte reside en los dados. Desde luego es un juego demasiado básico y fácil para los ludópatas más experimentados ó los que desean juegos más complicados o de emociones más fuertes... Pero también tienen derecho a conocerlo la gente que empieza, los más jóvenes, o simplemente aquellas familias que deseen pasar una tarde jugando sin más complicaciones. Esa es la principal ventaja en este sentido, y es que no es fácil hacer que tus Padres se sienten a jugar una tarde contigo y tus hermanos al **"Heroquest"**, o que te inviten a ti a jugar con ellos y sus amigos a **"Golpe"**. Pero los juegos como **"Hotel"** siempre pueden reunir a la familia frente a la mesa una tarde de domingo o vacaciones, durante un par de entretenidas horas sin más complicaciones. Y eso hoy en día ya es un punto, ¿verdad?.

En definitiva, un juego claramente familiar con un argumento clásico, remozado y lujosamente presentado. Para divertirse arruinando a la familia y amigos, sin más complicaciones.





FICHA TÉCNICA

TIPO DE JUEGO; Compra-venta de tablero.
DIFICULTAD: Reglas muy sencillas. Similar al planteamiento tipo "Monopoly"
NUMERO DE JUGADORES: De 2 a 4.
P.V.P. APROX: 4.000 ptas.
EDITA: MB JUEGOS.
EDADES: De 8 años a adultos.
NOTA: Publicitado como Juego del año 1987 en Francia y Juego del año 1988 en Canadá.



CONTENIDO DE LA CAJA:

Un tablero. 28 edificios de hoteles, 1 ayuntamiento y 1 banco, para montar (muy sencillo). 30 entradas de hoteles. 8 complejos recreativos de cartón. Dinero. 4 coches. 2 dados.


MUSICA, LIBROS
VIDEOS Y VIDEOJUEGOS
Virgin
MEGASTORE
Virgin
TODO LO QUE NECESITAS OIR.
Pº DE GRACIA, 16 - BARCELONA
SIERPES, 81 - SEVILLA DESDE EL 17 NOVIEMBRE